HEART OF DARKNESS: EL FIN DE LA ESPERA

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº74. JUNIO 1998. 395 PTAS.

TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDIAL

- I.S.S. PRO'98
- LIBERO GRANDE
- KICK OFF WORLD
- VIVA FOOTBALL
- MUNDIAL 98
- SUPER MATCH SOCCER

Y MUCHOS MAS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

COPA DEL MUNDO FRANCIA 98

ELECTRONIC ARTS NOS DEVUELVE LA MAGIA DEL FUTBOL CON LA LICENCIA OFICIAL DEL MUNDIAL

NOVEDADES EN 32 BITS

MORTAL KOMBAT 4 • EVERYBODY'S GOLF • BURNING RANGERS • KLONOA

CONCURSOS

COPA DEL MUNDO FRANCIA 98

RESIDENT EVIL 2

KLONOA

8 420565 037006 00074

RRALA

PUEDAS



El único vídeojuego oficial de Francia 98



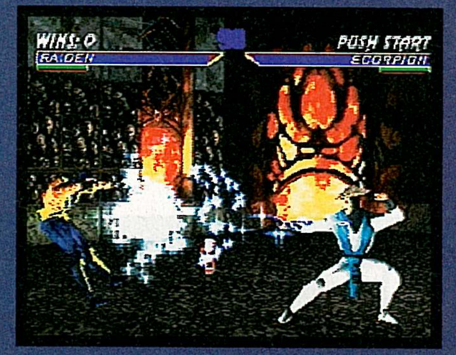


En portada

Puntuales a la cita que cada cuatro años nos acerca al mundial de fútbol, en **SUPER JUEGOS** hemos realizado un exhaustivo despliegue en el que os mostramos toda la oferta futbolística para este año, con mención especial, como no podía ser de otra forma, para el título que cuenta con la única licencia oficial: COPA DEL MUNDO FRANCIA 98. Fue en la presentación del mismo cuando la redacción de **SUPER JUEGOS** casi al completo pudo charlar, en exclusiva, con un invitado de lujo, **Fernando Morientes**. Este mes, además, hemos entregado los premios **SUPER JUEGOS** a los mejores de 1997, y para aquellos que tengan en mente este nombre, HEART OF DARKNESS, una buena noticia, pues en páginas interiores encontraréis un extenso reportaje previo a su lanzamiento. Por cierto, ¡¡aupa España!!

sumario nº 74

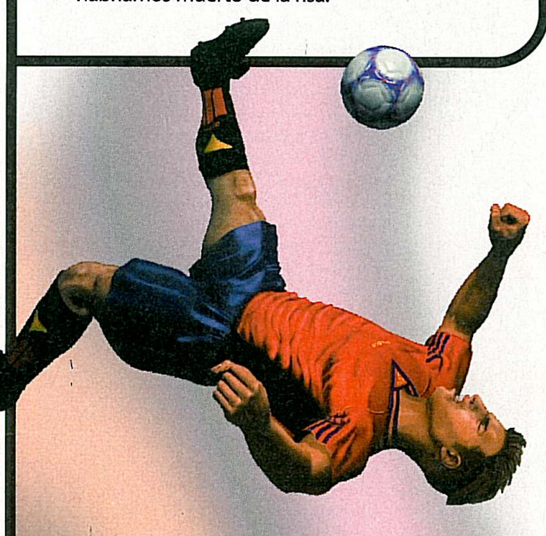
Super nuevo



Secciones

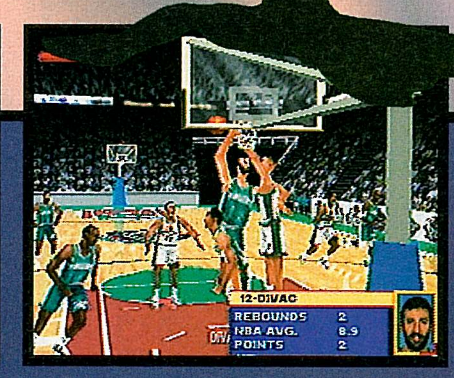


A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: Angel Aranda (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas:
Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña:
Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV
a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América:** Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V.
y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A.
(capital), Bertran S. A. C. (interior)

**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain



Tras la presentación oficial de **Gran Turismo** a cargo de **María Jesús López**, Directora Gerente Comercial de SCE, **James Armstrong**, Director General y Consejero Delegado de SCE, ofreció a la prensa las alucinantes cifras de ventas de la compañía y las increíbles expectativas para los próximos años. Por desgracia, las preocupantes cifras que alcanza el problema de la piratería (un 70 % de los juegos que hay en los hogares españoles son copias) hicieron que no todas las noticias fueran buenas. Como la lucha contra el fraude ya empieza a dar importantes resultados y era un día para la alegría, nos invitaron a disfrutar de la velocidad de los karts. Tras una vueltas de tanteo, las ruedas empezaron a chirriar en cada curva y, poco a poco, empezamos a asistir a una larga serie de accidentes. Al cabo de hora y media, ya teníamos unos cuantos lesionados de interés: **R. Dreamer** con un tobillo de hermosos colores; una chica con un maxilar con forma de volante; **The Elf** y su desproporcionado muslo y, por último, una especie de abejaruco, metido a locutor de radio, que se levantó en un torpe vuelo para posarse de bruces en el asfalto.

OTRO DIA EN LAS CA



*A la izquierda, **María Jesús López** en la presentación de **GT**. Abajo, una víctima más del curioso y desenfrenado estilo de **The Elf** pilotando. Inconsciente y con ganas de volver a casa, este hombre espera a que lo retiren las asistencias. Algo parecido le sucedería más tarde al «tirillas volador» de CADENA TOP.*

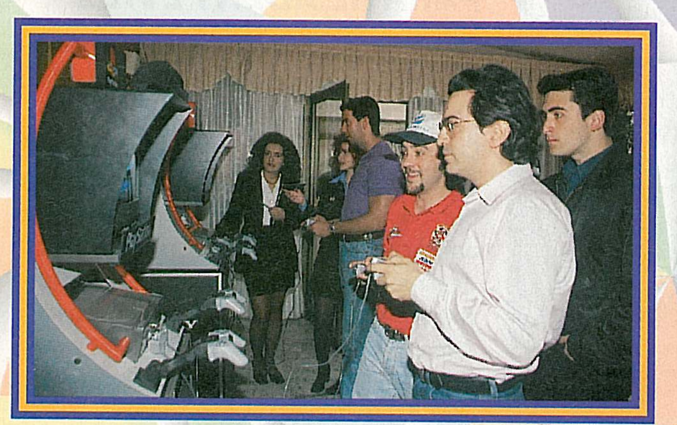
Con el pretexto de la presentación de GRAN TURISMO, SONY quiso agasajar a sus invitados con un alegre y festivo paseíto en kart. Pobres inconscientes. Insisten en tentarnos y siguen sin comprender que cualquier cosa con un mínimo de riesgo para el resto de los mortales, en nuestras manos se convierte en algo con un peligro sordo. Ellos son los culpables de lo ocurrido.



Al principio, todos sonreían. Aún no sabían lo que R. DREAMER «El Sinfrenos» puede hacer con algo que corra más que un triciclo. A él lo ingresaron, vale, pero ¡cómo se lo pasó el tío corriendo en dirección contraria y sin manos!

RRERAS





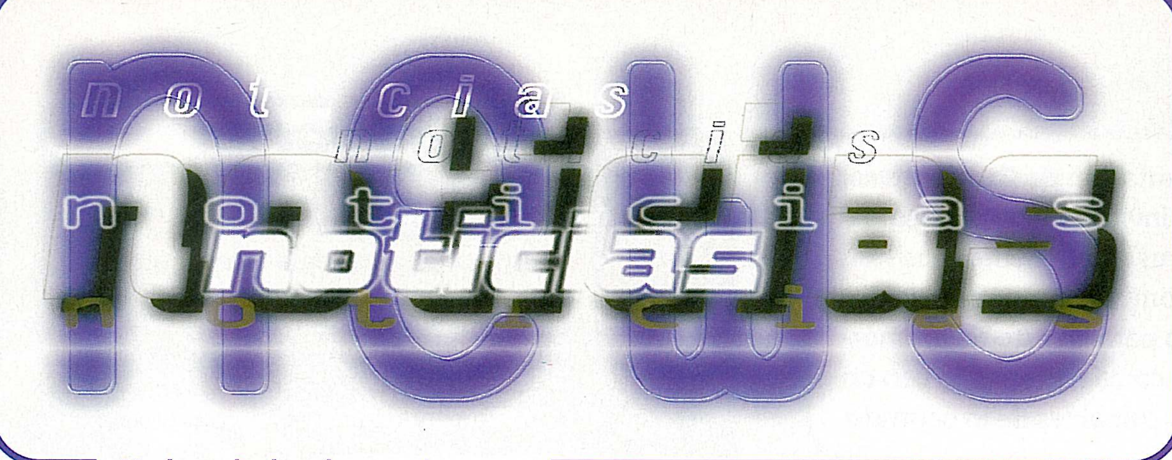
Editorial

Más vale tarde que nunca, y por fin hicimos entrega de los premios SUPER JUEGOS a los mejores de 1997. El ambiente de cordialidad y la presencia de lo más florido del sector fue lo mejor del acto.

MARCOS GARCIA

LOS MEJORES DE 1997

A todos nos gusta que algún día nos den un premio. Mientras las compañías no organicen alguno que premie a las revistas o a los redactores que escribimos en ellas, tendremos que ser nosotros los que los organicemos, y os aseguramos que es algo que nos encanta. Nos gusta porque no son nuestros premios, sino los de nuestros lectores. Nos gusta porque no hay trampa ni cartón, no hay ninguna participación subjetiva por nuestra parte. Sois vosotros los que levantáis la mano y decidís quiénes son los que realmente merecen un premio por la labor realizada. Quizá el año pasado, con la importancia del lanzamiento de FINAL FANTASY VII, apenas quedó lugar para la sorpresa, y fue este juego el que acaparó la mayoría de los galardones. El año que viene se presenta mucho más atractivo por el completo abanico de lanzamientos. Las entregas de fútbol de ELECTRONIC ARTS, el inigualable RESIDENT EVIL 2 de VIRGIN, los colosales GRAN TURISMO y TEKKEN 3 de Sony CE... Lo único claro es que durante este año ya hay ganadores, nosotros, por poder disfrutar con tanta maravilla.



No hay duda, algo está cambiando en el mundo. Dana International gana Eurovisión, el Real Madrid juega la Final de la Liga de Campeones, las noticias de SUPER JUEGOS son amenas y hastas las compañías tienen un montón de novedades para este verano, y no todas son de fútbol. ¿Será que estamos viviendo en este 98 un nuevo Mayo del 68? Pues será, oye.

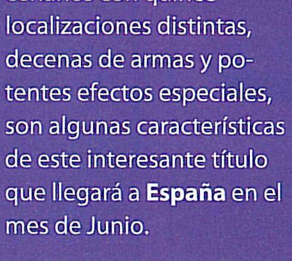


UBI SOFT

CON SHADOW GUNNER LLEGA LA ACCION TOTAL

SHADOW GUNNER, creado por UBI SOFT y VERTEX para ***PLAYSTATION***, es un espectacular *shoot´em-up* protagonizado por robots, muy al estilo HEAVY METAL, pero con más elementos de estrategia y un diseño gráfico mucho más impactante. Con una perspectiva de juego que nos permite ver en todo momento las evoluciones de nuestros robots, SHADOW GUNNER posee una excelente animación en su veintena de personajes. Acción total, gran variedad de escenarios con quince localizaciones distintas, decenas de armas y potentes efectos especiales, son algunas características de este interesante título que llegará a **España** en el mes de Junio.





NINTENDO

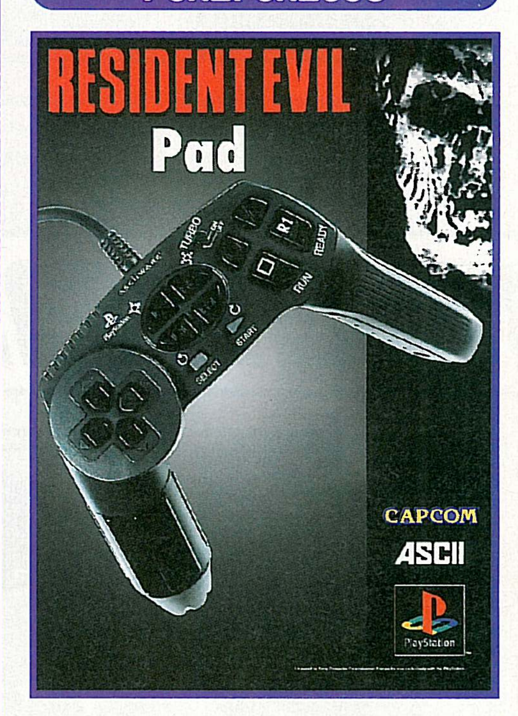
EL NUEVO PRECIO DE NINTENDO 64 SERA 25.990 PESETAS

NINTENDO ESPAÑA acaba de anunciar oficialmente un nuevo precio para la consola ***NINTENDO 64***, y que será a partir de ahora de 25.990 pesetas (P.V.P. recomendado). Con esta considerable reducción, unas 4.000 pesetas inferior al anteriormente fijado, NINTENDO se suma a la política de precios seguida por sus competidores en los últimos meses.



Por otro lado, NINTENDO ESPAÑA se lo ha pensado mejor y ha decidido adelantar la fecha de salida al mercado de su ***GAME BOY CAMERA*** y su impresora, a este próximo mes de Junio. En cuanto a los precios de ambos, aún no hay nada confirmado, pero os adelantamos que estos periféricos para ***GAME BOY*** rondarán las 9.000 pesetas cada uno.

PERIFERICOS

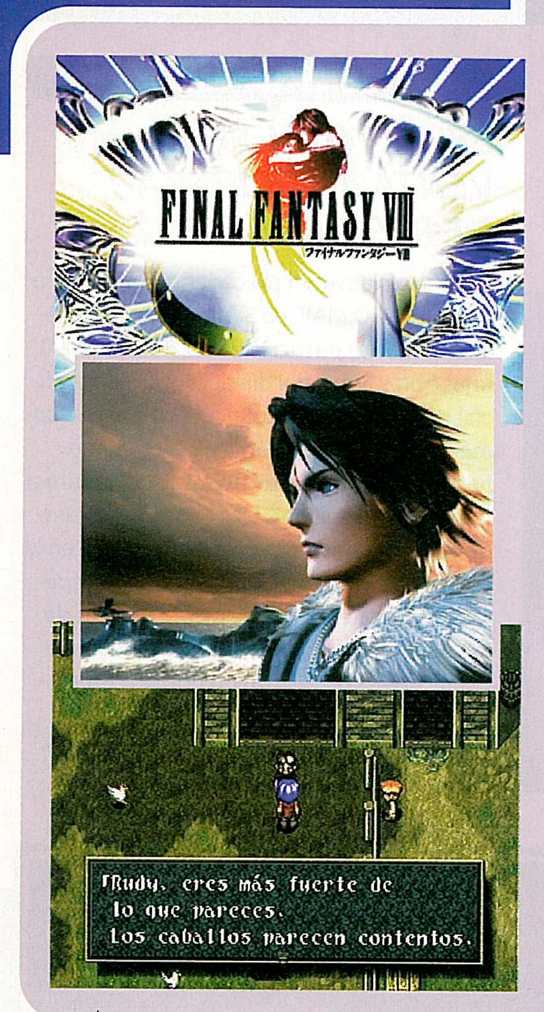


LLEGA A NUESTRO PAIS EL MANDO ESPECIFICO PARA RESIDENT EVIL 2

Creado por ASCII, ha sido ideado específicamente para el juego de CAPCOM y es válido para los tres RESIDENT EVIL (1, 2 y DIRECTOR´S CUT). Con los botones dispuestos en las posiciones ideales, este *pad* cuenta además con *Gun Grip* (una empuñadura similar a la de un arma) con un gatillo incorporado, un panel de dirección en dos piezas que facilita mucho el manejo y una función especial para disparo turbo. El precio de este mando rondará las 5.990 pesetas y ya está disponible en todas las tiendas especializadas.

SONY

PRESENTE Y FUTURO DE LOS RPG EN PSX



Empezaremos por el presente, ya que WILD ARMS llegará a las tiendas españolas el próximo mes de Julio. Completamente traducido al castellano, este esperado *RPG* ha sido uno de los títulos más vendidos en **Japón** y **EE. UU.** en este último año.

Pero, saltando ya al futuro, la noticia importante del mes en este género la ha protagonizado SQUARE al anticipar ya los primeros datos de lo que será FINAL FANTASY VIII. Según informaciones oficiales, el juego aparecerá en **Japón** a finales del 98 y en **Europa** a lo largo de 1999, aunque se calcula que estará listo para mediados de año. En FINAL FANTASY VIII encontraremos importantes mejoras en las secuencias CG, incorporación de texturas en los personajes y un nuevo *look* en los protagonistas con una apariencia más adulta y realista. Como los japoneses siempre tienen más suerte que nosotros en estos temas, junto al juego de SQUARE que saldrá el 16 de Julio, BRAVE FENCER MUSASHIDEN, se incluirá una *demo* de FINAL FANTASY VIII. Para que os hagáis una idea de lo que puede llegar a suponer este título, SQUARE ha calculado unas ventas superiores a los siete millones de juegos. Pronto os daremos más datos.

PSYGNOSIS

ALUNDRA EN CASTELLANO LLEGARA EN JUNIO A ESPAÑA

Solucionados por fin todos los problemas, la versión con textos en castellano del *Action-RPG* ALUNDRA llegará a nuestro país el día 19 del próximo mes de Junio. Pese a la larga espera, PSYGNOSIS ha anunciado que la traducción, realizada íntegramente en **Japón** y en la que se han empleado más de cuatro meses de trabajo, está a la altura de las mejores y posee un gran sentido del humor. Por otro lado, PSYGNOSIS acaba de facilitarnos la fecha de lanzamiento de su juego de fútbol ADIDAS POWER SOCCER 98, que será el próximo 5 de Junio. El **Mundial de Francia** parece un cita obligada.



Por el número de llamadas que hemos recibido preguntándonos sobre la fecha de lanzamiento de ALUNDRA, este juego de PSYGNOSIS va a ser un completo éxito de ventas.

TIENDAS

EL GRUPO DIVERTIENDA CELEBRA SU SEGUNDO ANIVERSARIO

El pasado día 23 de Abril la cadena de establecimientos DIVERTIENDA, especialistas en el mundo del videojuego y las consolas, celebró su II Aniversario en un acto que reunió a todos sus asociados en el Hotel Pinar de Torremolinos. Aprovechando el evento, **Pedro Márquez Vargas**, director del Grupo, presentó sus nuevas páginas de publicidad «Páginas Rojas» y la nueva mascota «Diablo», nacida del concurso de **SUPER JUEGOS**. Al acto asistieron **María Jesús López** y **José Carlos García** de SONY C. E. ESPAÑA.



*Aquí podéis ver la foto de familia de los asistentes a la celebración del II Aniversario de DIVERTIENDA. **SUPER JUEGOS** les felicita a todos por su trabajo.*

TORNEOS

NUEVO CAMPEONATO ORGANIZADO POR EL CLUB HACKERS

El torneo, en esta ocasión con los juegos GRAN TURISMO y BLOODY ROAR como protagonistas estelares, se celebrará el próximo sábado día 4 de Julio en el Centro Cívico Rogelio Soto en **Sabadell** (Barcelona). Con más de 400.000 pesetas en premios a repartir entre los ganadores de los campeonatos, y con otros muchos regalos para los asistentes, el torneo tendrá lugar entre las 9:30 de la mañana y las 8 de la noche. Además, podréis probar las últimas novedades de ***PLAYSTATION*** en doce expositores especialmente preparados y asistir a exhibiciones de juegos de rol, películas de manga y cómics. Aquellos que deseen participar o simplemente obtener más información, pueden llamar al teléfono 989 527175 (entre las 15 horas hasta las 21). Iniciativas como ésta son las que merecen todo nuestro apoyo.



CENTRO MAIL

EXITO TOTAL EN LA VENTA ANTICIPADA DE RESIDENT EVIL 2

En una iniciativa sin precedentes en nuestro país, CENTRO MAIL de Santa María de la Cabeza (Madrid) puso a la venta RESIDENT EVIL 2 unas horas antes del día de lanzamiento oficial en toda **España**. Esta curiosa fórmula comercial, típica de **Japón** y **EE. UU.**, atrajo hasta las puertas de dicho establecimiento a más de 300 personas. Llegados incluso desde otras provincias, algunos ya estaban en la cola desde primeras horas de la tarde esperando impacientes a que dieran las diez de la noche. Los primeros, además de hacerse con el juego, recibieron un póster y una camiseta exclusiva. Desde aquí felicitamos a VIRGIN y CENTRO MAIL por esta exitosa iniciativa que esperamos se repita.



*Los redactores de la revista acompañados por **Pablo Crespo**, Presidente de CENTRO MAIL, y el dolorido vigilante jurado que custodiaba los canapés. A la izquierda, **R. DREAMER** baila con un amigo de juegos.*



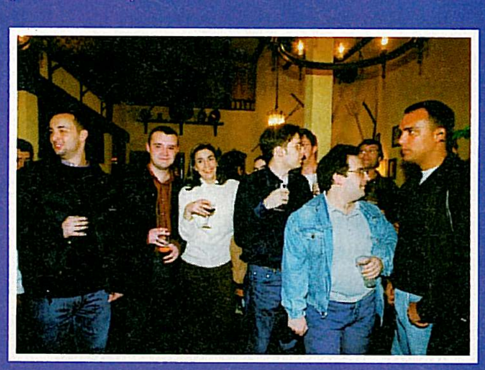
VIRGIN

ALUCINANTE PRESENTACION DE RESIDENT EVIL 2 EN EL PARQUE DE ATRACCIONES

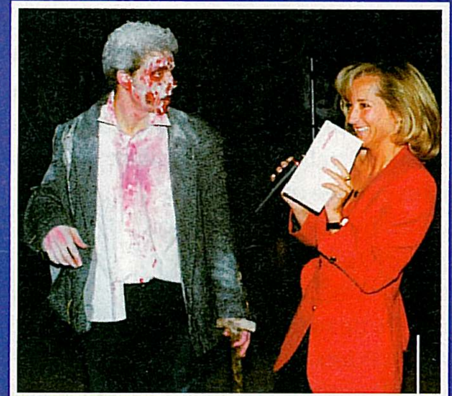
Con el Viejo Caserón del Terror del Parque de Atracciones de **Madrid** como escenario de lujo, el pasado día 5 de Mayo VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA hizo la presentación oficial a los medios de su juego RESIDENT EVIL 2 para ***PLAYSTATION***. El acto, de los más memorables e intensos que podamos recordar, tuvo su momento cumbre en la obligada visita al Caserón, donde pudimos vivir intantes de pánico y comprobar, gracias a la entereza de nuestra compañera **Mar Lumbreras**, la tremenda elasticidad de algunas de nuestras prendas. Tras ese rato impagable, VIRGIN obsequió a los invitados con un abundante banquete en uno de los mesones del Parque. Cuando se acabaron los alimentos, las bebidas y los temas de conversación, que todo ocurrió al mismo tiempo, nos despedimos de nuestros anfitriones dándoles las



Los asistentes, con la excusa de tomar algo para reponerse de los sustos del Viejo Caserón del Terror, se pusieron las botas. Vamos, se comieron hasta el dobladillo de los manteles.





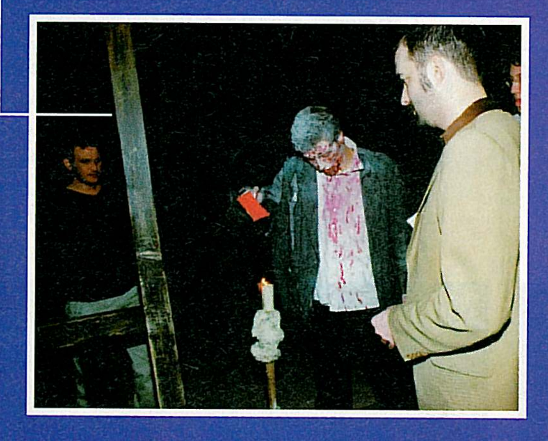


*El acto estuvo repleto de gratos reencuentros. **Mariele Isidoro**, Directora General de VIRGIN, departe amistosamente con una antigua víctima de sus primeros años como conductora.*





*Arriba, **R. Dreamer** y **De Lucar** posan junto a tres actores del Viejo Caserón. En las fotos del centro, la prueba de que todo se puede robar si eres hábil, y una instantánea de familia con **Teresa Núñez**, **Mar Lumbreras** y **María Jesús López**. Abajo, un invitado es expulsado por doble tarjeta amarilla.*



gracias. Por desgracia, **Teresa Núñez**, **Javier** «El Mapero» **Rodríguez** y demás gentes de VIRGIN no son gente que se contente con disfrutar sólo un buen rato de nuestra presencia, e insistieron en continuar la velada por las calles de **Madrid**. Acompañados por los dos mini-hermanos de CADENA TOP, gente divertida y de gran hígado, recreamos por los bares momentos dignos de todo un Resident Evil 2.



El pasado 7 de Mayo GRUPO Z hizo entrega de los premios **SUPER JUEGOS 1997**. **José Luis García**, Subdirector General de GRUPO ZETA; **Carlos Ramos**, Director Comercial de GRUPO ZETA; **Mariano Bartivas**, Director Gerente de EDICIONES REUNIDAS S. A. y **Julián Poveda** Director de Publicidad de GRUPO ZETA fueron los anfitriones de un acto que contó con la asistencia de las personalidades más importantes del videojuego en **España**. 18 categorías fueron galardonadas con una placa grabada a láser en madera con el logo de la revista, siendo **FINAL FANTASY VII** el triunfador de la noche al lograr nada menos que 4 premios. Las casi 10.000 cartas que llegaron a la redacción con las votaciones de los lectores fueron las que determinaron los ganadores en cada categoría. El premio a la mejor consola, como era de esperar debido al gran parque instalado de consolas durante el pasado año, fue a parar a ***PLAYSTATION***, repitiendo premio por segunda vez consecutiva. Después de la entrega de galardones, se celebró una comida en la que se charló animosamente sobre el buen estado de salud que goza el mundo del videojuego y se contrastaron opiniones sobre el futuro del entretenimiento audiovisual en nuestro país. Desde estas líneas damos la enhorabuena a los ganadores y animamos a los que no lo han sido a luchar por los del año que viene.



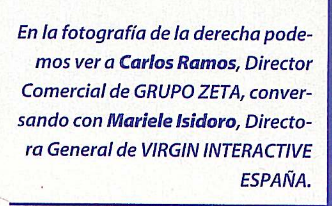
SUPERJUEGOS ENTREGO LOS PREMIOS A LOS MEJORES DEL 97



*Antes de proceder a la entrega de premios, **José Luis García** (sobre estas líneas), Subdirector General de GRUPO ZETA, dirigió unas palabras a los asistentes. Debajo podemos ver a **Mariano Bartivas**, Director Gerente de EDICIONES REUNIDAS S. A.*



*A la izquierda de estas líneas **Miguel Canut**, Director Comercial de NEW SOFTWARE CENTER y **Ashok J. Chugani**, Director General de SPACO, empresa pionera en el sector del videojuego en **España**.*



*En la fotografía de la derecha podemos ver a **Carlos Ramos**, Director Comercial de GRUPO ZETA, conversando con **Mariele Isidoro**, Directora General de VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA.*



GRUPO Z reunió a la flor y nata del videojuego en España con motivo de la entrega de los esperados PREMIOS SUPER JUEGOS en su edición de 1997



Sobre estas líneas podemos contemplar un momento del cóctel que se sirvió como antesala a la entrega de premios. Las compañías más representativas del sector se dieron cita en el evento que celebra anualmente la revista **SUPER JUEGOS**.

Durante la comida se abordaron muchos temas, tanto del presente de **SUPER JUEGOS**, que cumple ya 6 años de presencia continua en los kioskos, como del futuro más inmediato.







Yutaka Suzuki, Director General de KONAMI ESPAÑA, recoge el premio a la mejor música y sonido FX por CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT. A su izquierda, **Roberto Rodríguez Rollón**, Director de Marketing de ELECTRONIC ARTS ESPAÑA, recibe el premio al mejor juego de **MEGA DRIVE** por FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98.



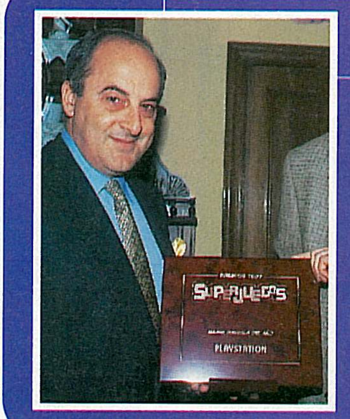
María Jesús López, Directora Gerente Comercial de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA, recogió nada menos que 5 de los 7 premios que recibió su compañía.











■ MEJOR CONSOLA ■
PLAYSTATION



■ MEJOR JUEGO DEL AÑO ■
FINAL FANTASY VII

■ MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS ■
TOMB RAIDER 2

■ MEJOR BEAT´EM-UP ■
SOUL BLADE

■ MEJOR JUEGO DEPORTIVO ■
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

■ MEJOR JUEGO DE CONDUCCION ■
V-RALLY

■ MEJOR AVENTURA/RPG ■
FINAL FANTASY VII

■ MEJOR SHOOT´EM-UP ■
GOLDENEYE

■ MEJOR PUZZLE/ESTRATEGIA ■
COMMAND AND CONQUER 2: RED ALERT

■ JUEGO MAS ESPERADO ■
TEKKEN 3

■ MEJOR MUSICA Y SONIDO FX ■
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

■ MEJORES GRAFICOS ■
FINAL FANTASY VII

■ MEJOR JUEGO NINTENDO 64 ■
SUPER MARIO 64

■ MEJOR JUEGO PLAYSTATION ■
FINAL FANTASY VII

■ MEJOR JUEGO GAME BOY ■
DONKEY KONG LAND 3

■ MEJOR JUEGO MEGA DRIVE ■
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

■ MEJOR JUEGO SUPER NINTENDO ■
TERRANIGMA

■ MEJOR JUEGO SATURN ■
RESIDENT EVIL

*A la derecha tenéis los premios **SUPER JUEGOS 1997** y el momento en que **James Armstrong**, Dir. Gen. y Consejero Delegado de SCE, recibe el otorgado a la mejor consola. **Rafael Martínez**, Dir. de Marketing de NINTENDO ESPAÑA; **Ignacio Pérez**, Dir. Gen. de PROEIN y **Eric Chulot-Lapres**, Dir. Gen. de INFOGRAMES IBERICA.*



***Marcos García**, Director de **SUPER JUEGOS**; **José Luis García**, Subdirector General de GRUPO ZETA; **Carlos Ramos**, Director Comercial de GRUPO ZETA; **Mariano Bartivas**, Director Gerente de Ediciones Reunidas y **José Luis del Carpio**, Jefe de Sección de **SUPER JUEGOS**, durante la entrega de premios.*

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS.



Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com

Traducido al castellano.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

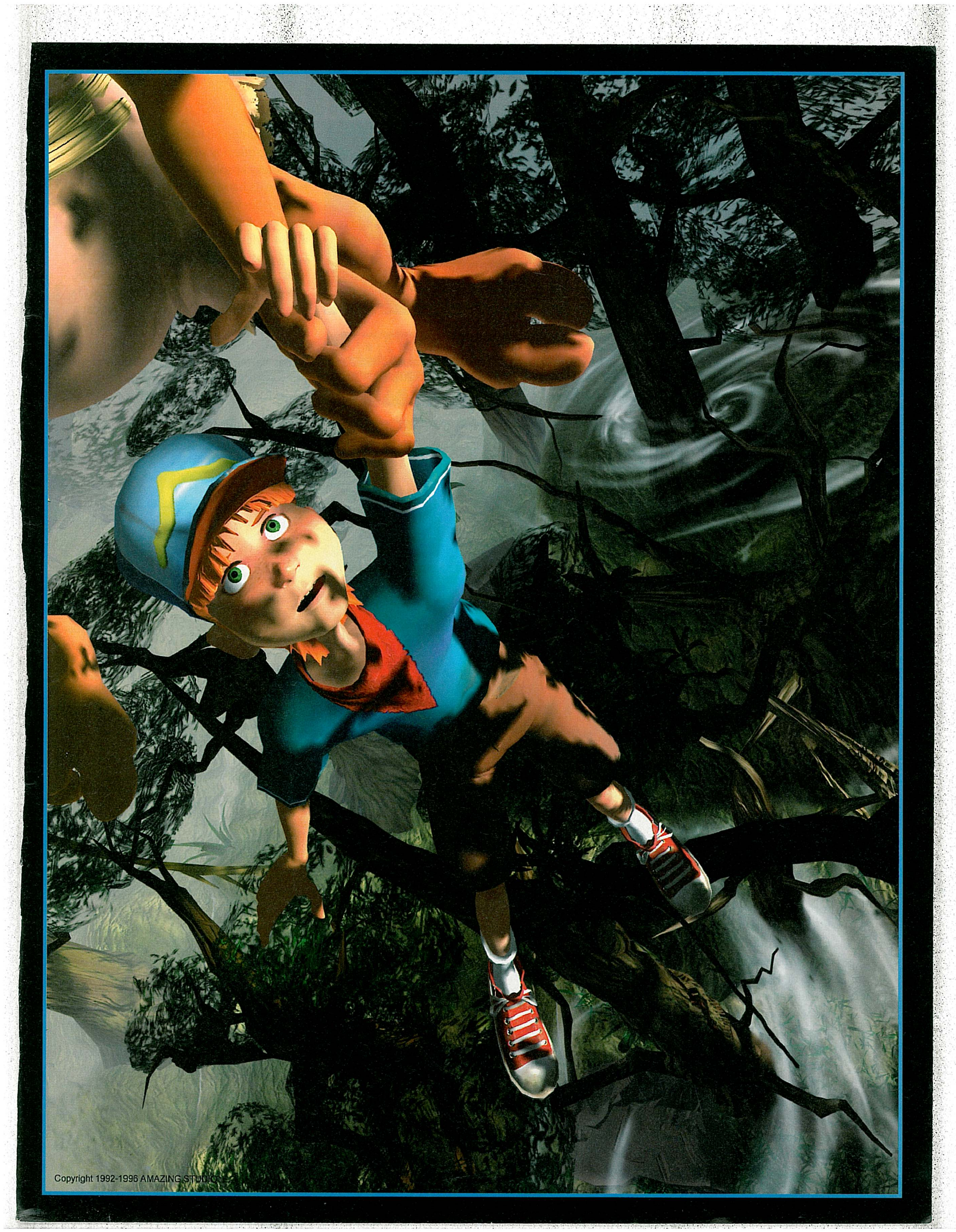
Si no nos fallan las cuentas, son ya tres los años que este HEART OF DARKNESS lleva en proceso de producción. De hecho, hasta hace escasos meses pocos apostábamos porque al final pudiera ver la luz. Finalmente será el mes de Julio el que vea nacer al que, por ahora, se nos antoja como uno de los juegos más esperados de la historia. ¿Habrá merecido la pena tanta espera?

Se ha escrito mucho sobre la verdadera historia de **HEART OF DARKNESS**, un título que desde hace tres años asalta periódicamente las páginas de las revistas especializadas en busca de una nueva y definitiva fecha de salida. Parece que ahora INFOGRAMES ha dado luz verde al lanzamiento definitivo del juego, y esta vez parece que la cosa va en serio, más ahora que hemos tenido la oportunidad de jugar con lo que parece ser una *beta* casi final del juego. Además, y como prueba de la seriedad que parece cobrar el acontecimiento, el pasado 5 de Mayo INFOGRAMES IBERICA realizó la presentación del juego en las oficinas de SONY ESPAÑA, en un acto al que asistió el mismísimo **Bruno Bonnell**, máximo responsable de la productora francesa. En fin, que todo parece dispuesto para que **HEART OF DARKNESS** salte a la palestra en este verano que ahora comenzamos. Entonces será el momento ideal de comprobar si estos tres años, en los que las consolas de 32 *bits* han nacido y crecido (algunas incluso han muerto), le han pasado factura a un juego que pasaba por ser toda una revolución en el sector de las plataformas. En las siguientes páginas encontraréis la información suficiente como para gestar una idea fiable de lo que podréis encontrar en este ya mítico juego. Si todo transcurre con normalidad, la espera, tras tres largos años, habrá llegado a su fin... y esta vez parece que va muy en serio.



Y al tercer año... se hizo la luz

En HEART OF DARKNESS cualquier elemento de la pantalla puede hacer que ésta cambie su configuración orginal. Ante todo, atención.







A pesar del tiempo transcurrido, HOD aún es capaz de sorprendernos

Corría el año 1995 cuando los sistemas domésticos de 32 *bits* como **PLAYSTATION** y **SATURN** todavía no habían desembarcado en **España** y **Europa**. Por aquel entonces, VIRGIN INTERACTIVE, de la mano de un grupo de programación que pretendía debutar con este juego, comenzaba el desarrollo de uno de sus proyectos más ambiciosos. Corrieron ríos de tinta en la prensa especializada, infinidad de pantallas, bocetos, *intros*, etc. Todo apuntaba a que en breve aparecería **HEART OF DARKNESS**, un juego de plataformas que prometía romper con todo lo visto en el género. Todos sabían que el desarrollo de tan magna aventura iba a suponer un desembolso económico al que ninguna compañía se había enfrentado hasta ahora, pero aún así, las previsiones iniciales se quedaron demasiado cortas. El proyecto comenzaba a irse de las manos de sus creadores, y no parecía posible que VIRGIN quisiese afrontar el reto de continuar con una producción que requería numerosos y sofisticados medios técnicos. El desarrollo de **HEART OF DARKNESS** había quedado oficialmente paralizado, en espera de que alguien cargase con la responsabilidad de financiar un proyecto que se antojaba inaccesible para los limitados recursos (a nivel de juegos) de un sector como el de los ***COMPATIBLES PC***. Es necesario recordar en este punto que **HEART OF DARKNESS** estaba ideado en un primer momento como un título, única y exclusivamente, para ***COMPATIBLES PC*** y ***CDi***. Ha llovido mucho desde entonces (más aún después de la sequía que nos asoló), y en todo este tiempo ha habido un resurgir del mercado que hoy se traduce en un dominio casi total y absoluto de ***PLAYSTATION***, un sistema que ha batido todos los *records* habidos y por haber y que, por consiguiente, ha creado un volumen de mercado que permite afrontar riesgos inimaginables hace sólo unos años. En pocas palabras, se ha creado el escenario perfecto para que una superproducción como **HEART OF DARKNESS** vea la luz definitivamente. No son pocas las compañías que han pujado por el título de AMAZING STUDIO (algunas de ellas poderosas firmas norteamericanas), pero ha sido finalmente INFOGRAMES la que se ha llevado el gato al agua y quien lanzará **HEART OF DARK-**



La enorme complejidad gráfica de HEART OF DARKNESS ha sido el mayor quebradero de cabeza de los programadores de la versión PLAYSTATION. De ahí que se hayan utilizado secuencias de vídeo en algunas de las animaciones.





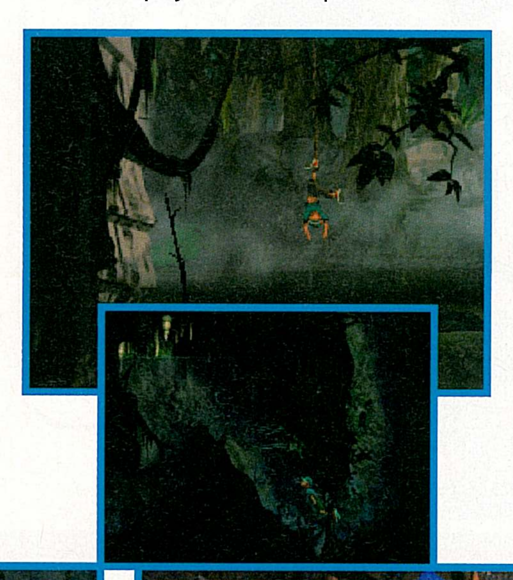
Los fondos de HEART OF DARKNESS cuentan con un colorido fuera de lo normal, fruto de los excelentes juegos de luz que sus diseñadores han empleado en cada uno de los fondos. A la izquierda, el nivel de la lava. ¿Qué mejor ejemplo?

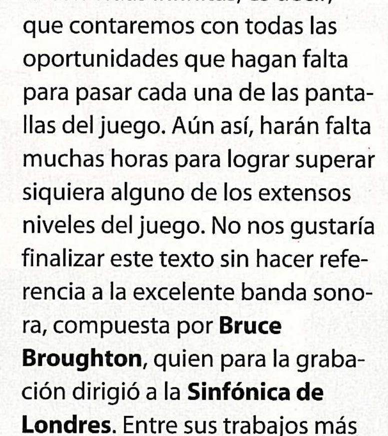


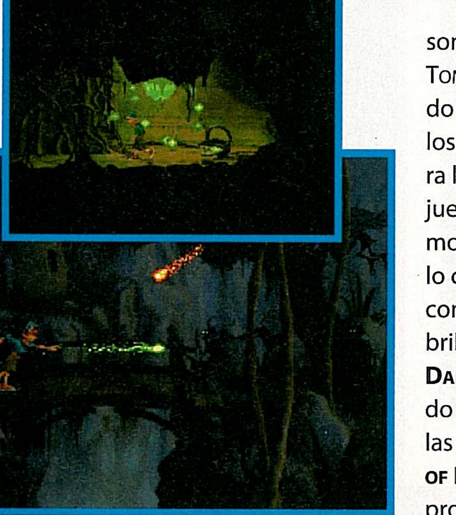


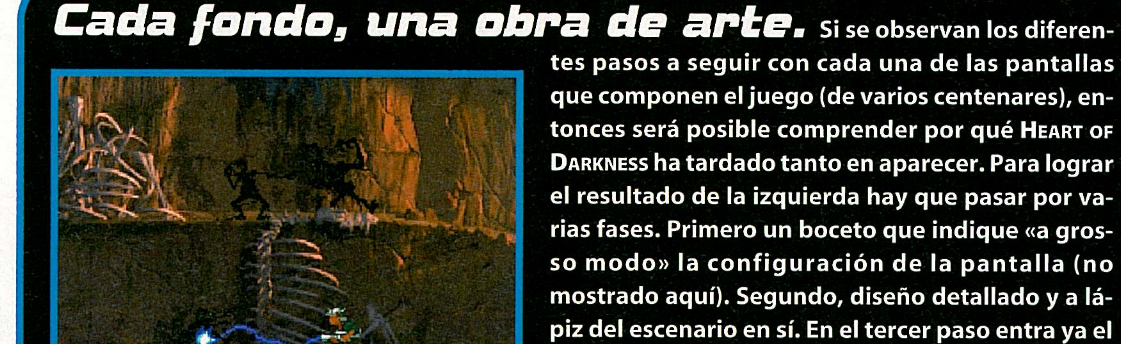
NESS en el próximo verano para COMPATIBLES PC y *PLAYSTATION*. Ahora bien, ¿qué convierte a este juego en algo tan especial? Bueno, los tiempos han cambiado mucho, pero aún hoy se nos puede sorprender gratamente. De HEART OF DARKNESS nos ha gustado ese ambiente a superproducción que rodea a todo el juego, y que se observa en cada pantalla, en cada gráfico, en cada música y, sobre todo, en cada secuencia animada. Pero vayamos por partes. Por ejemplo, ¿qué tiene HEART OF DARKNESS que no tenga ningún otro juego de plataformas? A primera vista no mucho, además de la soberbia realización gráfica, aunque rápidamente comprenderemos la complejidad de cada pantalla. Y es que casi todas ellas cuentan con ese pequeño detalle que les hace diferentes. Una tiene un puzzle especial, otra una animación impactante, aquella un truquillo secreto, etc. Digamos que cada pantalla del juego nos depara una sorpresa que en ningún caso nos esperamos. El otro gran detalle es la perfecta integración de las secuencias animadas en el propio desarrollo del juego. Así, pasaremos de controlar a Andy (el chaval protagonista) a visionar una *intro* que surge a partir de la última acción que éste haya realizado. Para hacernos una idea de la enorme longitud del juego, baste reseñar que Andy cuenta con vidas infinitas, es decir, que contaremos con todas las oportunidades que hagan falta para pasar cada una de las pantallas del juego. Aún así, harán falta muchas horas para lograr superar siquiera alguno de los extensos niveles del juego. No nos gustaría finalizar este texto sin hacer referencia a la excelente banda sonora, compuesta por **Bruce Broughton**, quien para la grabación dirigió a la **Sinfónica de Londres**. Entre sus trabajos más sonados se encuentra la banda sonora de TOMBSTONE, SILVERADO (por la que fue nominado a un **Oscar**) y la que promete ser uno de los éxitos del año: PERDIDOS EN EL ESPACIO. Y para los listillos que afirmen sin rubor que este juego se parece en exceso a dos clásicos como OUT OF THIS WORLD y FLASHBACK... estáis en lo cierto, pues parte del equipo que en 1992 comenzó a gestar la idea, hoy está entre los brillantes programadores de este HEART OF DARKNESS. En fin, la espera por fin ha concluido y pese a los años que han pasado desde las primeras noticias, parece claro que HEART OF DARKNESS sí va a ser ese juegazo que nos prometieron.

J. C. MAYERICK

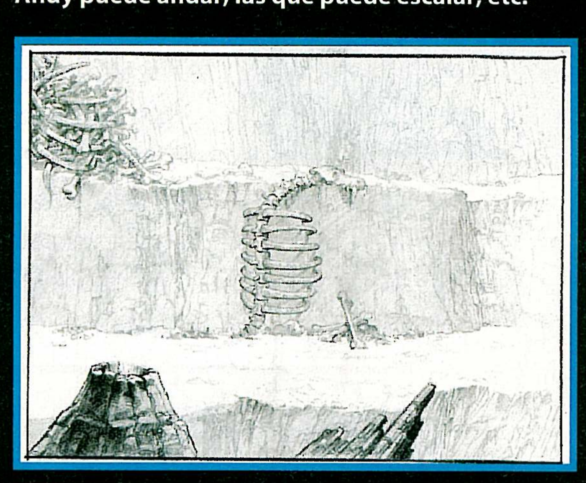


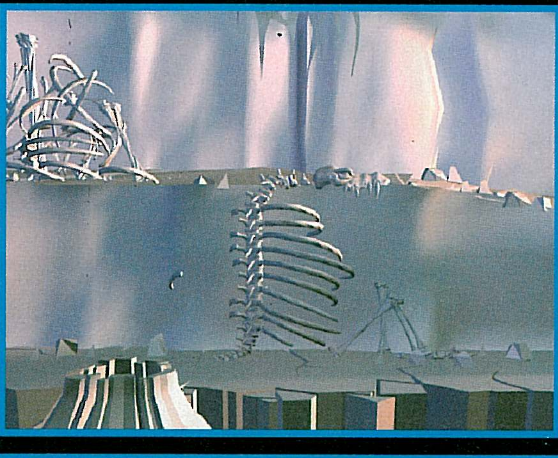


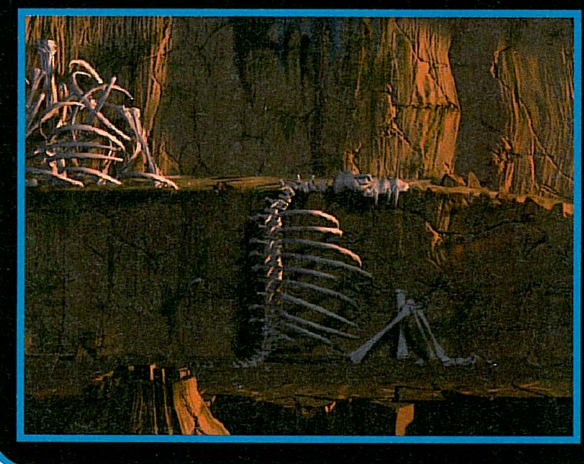




Cada fondo, una obra de arte. Si se observan los diferentes pasos a seguir con cada una de las pantallas que componen el juego (de varios centenares), entonces será posible comprender por qué HEART OF DARKNESS ha tardado tanto en aparecer. Para lograr el resultado de la izquierda hay que pasar por varias fases. Primero un boceto que indique «a grosso modo» la configuración de la pantalla (no mostrado aquí). Segundo, diseño detallado y a lápiz del escenario en sí. En el tercer paso entra ya el diseño por ordenador, aunque las texturas no se introducen hasta el cuarto paso. Finalmente, el quinto paso (tampoco reflejado aquí) pasa por editar cada pantalla, marcando las distintas zonas «no visibles», como las plataformas sobre las que Andy puede andar, las que puede escalar, etc.









A pesar de ser el mejor DARKSTALKERS de toda la saga y de la increíble calidad que atesoraba la versión *arcade* de VAMPIRE SAVIOR, su aparición en los salones recreativos de toda **España** resultó más bien escasa. Ahora CAPCOM nos brinda la oportunidad de disfrutar en casa con una conversión más perfecta aún que la de X-MEN VS STREET FIGHTER, gracias sobre todo al cartucho de 4 MB de RAM sobre el que se apoya el programa.

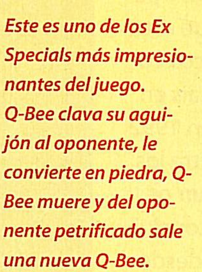


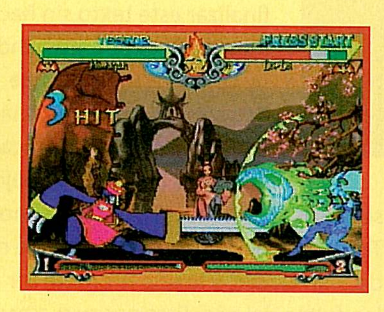




Saturn
VAMPIRE SAV







Este es uno de los Ex Specials más impresionantes del juego. Q-Bee clava su aguijón al oponente, le convierte en piedra, Q-Bee muere y del oponente petrificado sale una nueva Q-Bee.





Después del éxito obtenido por X-MEN VS STREET FIGHTER, CAPCOM lanza ahora **VAMPIRE SAVIOR** (**DARKSTALKERS 3: JEDAH´S DAMNATION** para nosotros, los occidentales), el segundo juego que aprovecha al máximo las posibilidades que el magnífico cartucho de 4MB de RAM le brinda. Esta vez, CAPCOM no se ha limitado ha realizar una conversión literalmente perfecta de la ***COIN-OP***, además, personajes que no aparecían en la recreativa, como Donovan, Huitzil o Pyron, han sido incluidos en la versión para ***SATURN***. Al igual que ocurrió con X-MEN VS SF, los tiempos de carga han sido reducidos a la nada, de tal manera que sólo nos quedaría echar cinco «pavos» dentro de nuestra ***SATURN*** para tener la auténtica recreativa en casa. Respecto a VAMPIRE HUNTER/DARKSTALKERS 2, el número de luchadores ha aumentado a la nada despreciable cifra de 20 (incluidos personajes ocultos), y en lo que respecta a la jugabilidad, el peculiar sistema de *combos* que el primer DARKSTALKERS presentaba, los *combo chain*, ha sido mejorado de tal manera que podremos comenzar un *chain* en el aire y seguir combinandolo al llegar al suelo. La cifra de *EX Specials* también ha sido aumentada en casi todos los luchadores, e incluso se ha añadido un nuevo especial, llamado *Dark Forces*, que podremos activar en cualquier momento del combate y que funciona de un modo similar al *Custom Combo* de STREET FIGHTER ALPHA 2. Todos los luchadores han sufrido ciertas mejoras y cambios gráficos a excepción de Donovan, Huitzil y Pyron, que conservan su diseño idéntico al de la segunda parte del juego. Los luchadores que hacen su debut son B. B. Hood, una caperucita roja que no se cortará un pelo en llamar al gigantesco leñador para que la ayude; Q-Bee, un híbrido entre avispa y bella jovencita; Lilyth, algo así como la prima de Morrigan y Jedah, el malo de turno que recuerda a Bristol, el jefe de GROOVE ON FIGHT.

DOC

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

VIOR



Aquí tenéis la pantalla de seleccion de personaje. La sombra que hay detrás de ambos luchadores convertirá al ganador en el personaje que hayan vencido. Además, ese Gallon (Jon Talbain en occidente) no es el normal, es otro personaje oculto.







Incluso mejor que la coin-op

Esta vez CAPCOM no se ha limitado ha realizar una conversión perfecta, en VAMPIRE SAVIOR han añadido tres personajes de la segunda parte que no hacían aparición en la versión recreativa. Donovan, Phobos (Huitzil en occidente) y Pyron han sido incluidos en esta tercera parte del juego con un aspecto, como podéis observar en las pantallas, muy similar al que tenían en DARKSTALKERS 2. Sus golpes y movimientos apenas han sufrido variaciones, a excepción de la inclusión en cada uno de ellos del movimiento especial *Dark Forces*, y del consiguiente cambio en la ejecucion de un movimiento de Donovan (el que clava la espada en el suelo), ya que se realiza del mismo modo que el *Dark Forces*.



Aquí tenéis a la «pacífica» B.B.Hood, que guarda minas y todo tipo de armas y explosivos en la cestita, en plena faena. Ella y su Uzi, el inmenso cazador y su primo que está en la mili, utilizan como diana viviente al pobre Sasquatch.

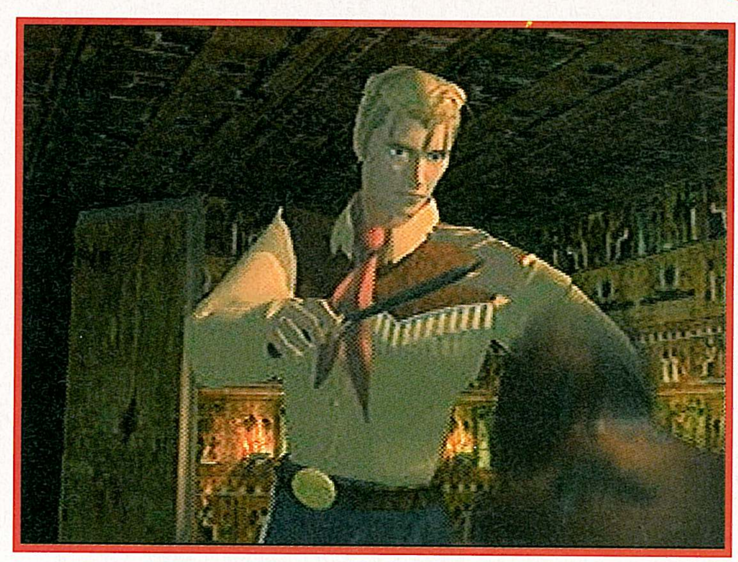








Los creadores de DYNASTY WARRIORS cambian de género pero no de estilo, con una ambiciosa aventura capaz de competir con el mismísimo RESIDENT EVIL. Por lo menos en lo que a dimensiones se refiere. Los chicos de KOEI han planteado una mecánica similar al «monstruo» de CAPCOM y la fórmula parece haber sido efectiva. Estamos sin duda, ante un juego que merecería la pena que llegara al mercado español.



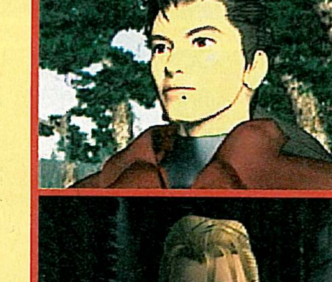
ENIGMA

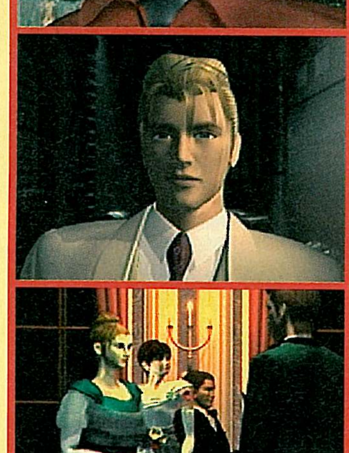
Los programadores de OMEGA FORCE realizaron un magnífico trabajo con DYNASTY WARRIORS. Ahora se han atrevido con una aventura épica en 3D y al estilo de RESIDENT EVIL. Los escenarios se han recreado con voluptuosos y preciosistas gráficos prerenderizados mientras que los personajes del juego son polígonos que se mueven a tiempo real, completamente texturizados y con efectos luminosos que resultan muy aparentes. En realidad, en **ENIGMA** nos encontramos con tres aventuras completamente diferentes. La primera está protagonizada por Akira, un joven japonés maestro de *Ju Jitsu*. Su padre le enseñó todos los secretos para desarrollar su propio estilo de lucha. Por desgracia, Akira no le ha visto desde hace ocho años y ahora, a sus veintiún años, ha decidido emprender su búsqueda. Las pesquisas que realiza le conducen a un templo perdido en un recóndito lugar de **China**. También puedes elegir a otro personaje. Se llama Thomas, perteneciente a una rica familia de los **Estados Unidos**. Este personaje, inicia su particular aventura en las enigmáticas pirámides de

SUPER Information

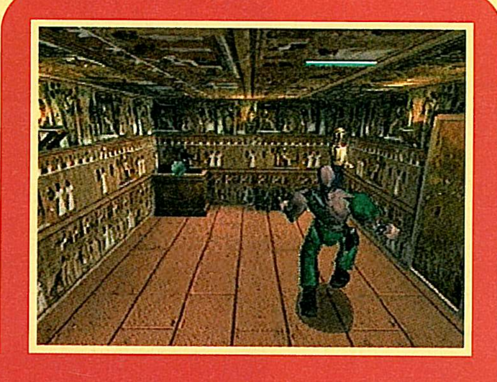
FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	KOEI
PROGRAMADOR	OMEGA FORCE







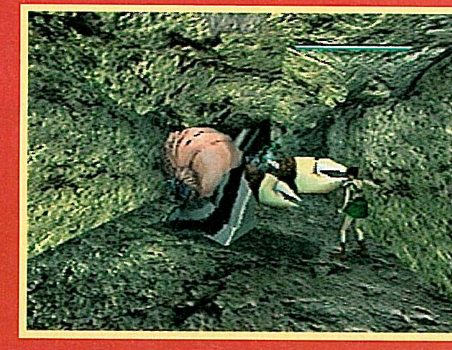
Cada uno de los protagonista cuenta con su propia introducción. Una serie de secuencias en FMV que no tienen nada que envidiar a las grandes producciones.



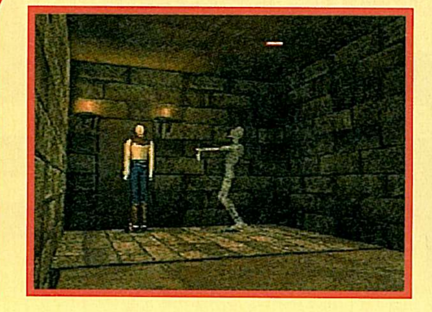


Los enemigos

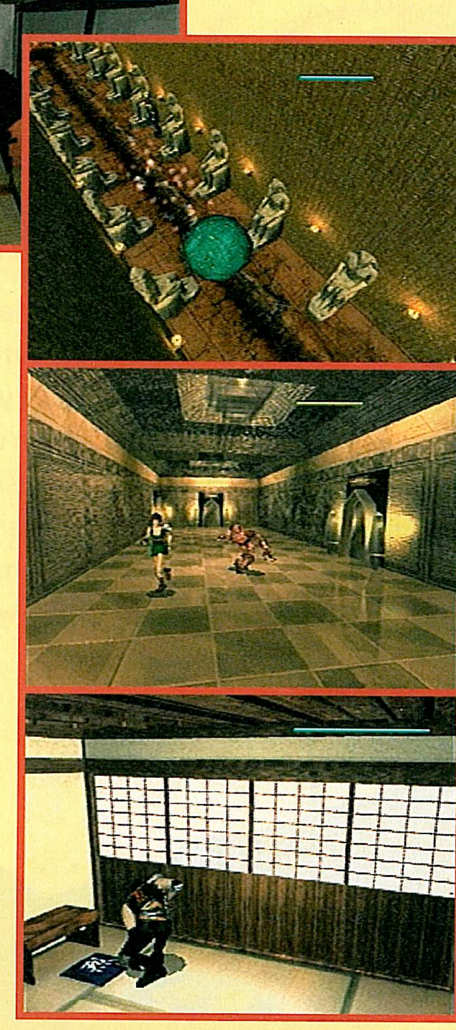
En ENIGMA encontrarás todo tipo de sórdidos contrincantes. Desde una especie de *goblins*, bastante pesados por cierto, hasta las típicas mómias de las pirámides de **Egipto**. No faltarán otro tipo de seres, como los caracoles gigantes que encierran las salas del templo hindú donde se encuentra Catherine. Emplea las habilidades de cada personaje con inteligencia y estas criaturas no supondrán un escollo importante para continuar tu aventura.





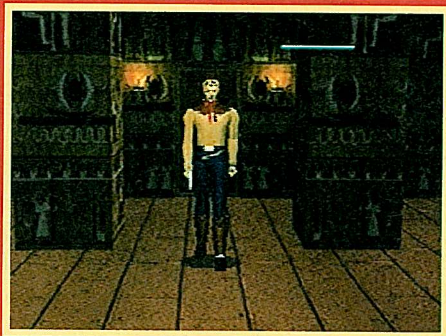






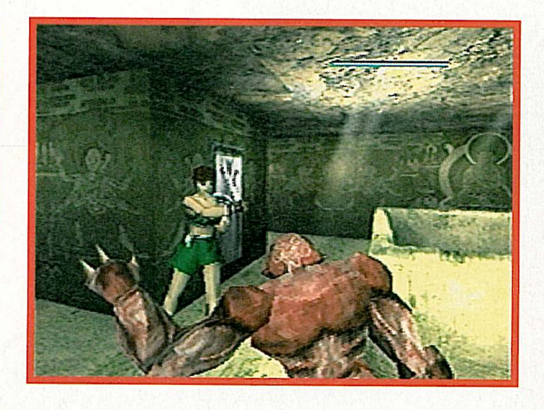








Egipto. Sin duda, un marco incomparable para este tipo de juegos. Por último, el tercer protagonista de **Enigma** reside en **Inglaterra**. Bajo su dulce aspecto, Catherine oculta una tremenda pasión por situaciones peligrosas que la trasladarán de una hermosa mansión victoriana, pasando por la cálida **Grecia**, hasta un templo hindú. Aunque los personajes no poseen un aspecto tan conseguido como en Resident Evil, hay aspectos que merecen ser destacados. Por ejemplo, las luchas contra los enemigos. Mientras Akira combatirá realizando combos, que pueden llegar a ser espectaculares acabándolos con el Dragon Punch los otros dos personajes utilizan armas. Thomas



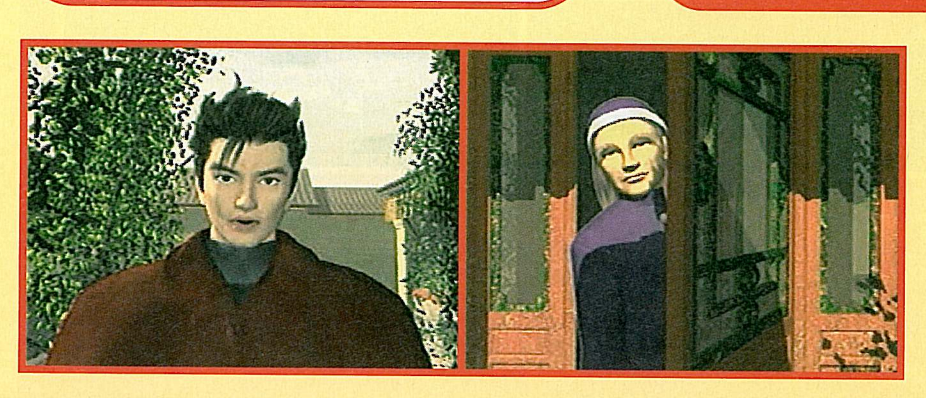
comienza con un cuchillo, aunque poco después conseguirá una pistola que le facilitará bastante las cosas. En cuanto a Catherine, lucirá una espada para enfrentarse a sus contrincantes. Las músicas del juego nos ofrecen unas melodías acordes con la aventura, con un tono épico y orquestado. Esperemos que este juego, que componen dos *CD's*, llegue a tierras occidentales para que podamos seguir la trama argumental. El juego, desde luego, os aseguramos merece la pena.

R. DREAMER



Tres héroes de leyenda

Los audaces protagonistas de Enigma se embarcarán en tres aventuras diferentes, a cada cual más interesante. Akira, desde Japón, viaja hasta un monasterio perdido en la misteriosa y recóndita China. Por su parte Thomas, un norteamericano de armas tomar, comienza su periplo en esta aventura en las misteriosas pirámides de Egipto, donde se perderá en los laberínticos submundos construidos hace más de tres mil años. Para finalizar con las localizaciones de cada personaje en Enigma, Catherine, tras contemplar un asesinato en una lujosa mansión inglesa se dirige a Grecia, para por fin dar en un templo hindú recreado con todo lujo de detalles.
Como veis, los programadores del juego han sabido elegir perfectamente los lugares más idóneos para una aventura de misterio.



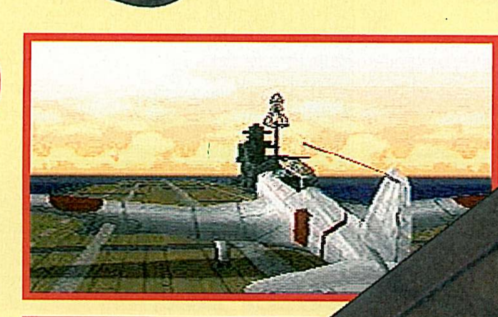


Enigma nos embarca en un mundo lleno de misterio. Cada uno de los rincones de sus inmensos escenarios esconde una pista o un item imprescindibles para solucionar los puzzles del juego. Sobre todo, disfruta con los impresionantes decorados.



ZERO P

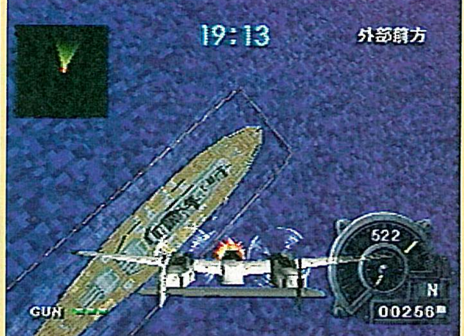
El frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial sirve como escenario al último simulador de aviación aparecido para **PLAYSTATION**. Producido por SOLITON y en la línea de ACE COMBAT, **ZERO PILOT** ofrece a los usuarios la oportunidad de pilotar con total realismo los más famosos bombarderos y aviones de caza de los ejércitos americano y japonés. Y encima es tremendamente divertido.





*Al contrario de lo que suele suceder en la mayoría de los títulos para **PSX**, la trepidante intro de **ZERO PILOT** ha sido confeccionada con el engine 3D del juego, en lugar de utilizar imágenes de vídeo.*





26 aviones a tu disposición. El modo *versus* de **ZERO PILOT** permite elegir avión, no sólo entre los diferentes modelos de aeronaves japonesas (*Zero 51, Kyushu J7W1 Shinden, Mitsubishi A7M2 Reppu...*), sino además entre los de sus rivales americanos (*Grumman F4F Wildcat, P-38F Lightning, P-51 Mustang* e incluso un cuatrimotor *B-29 SuperFortress*). Con tres niveles de dificultad distintos, este modo permite un duelo contra la máquina o un humano (vía *link*).

ILOT

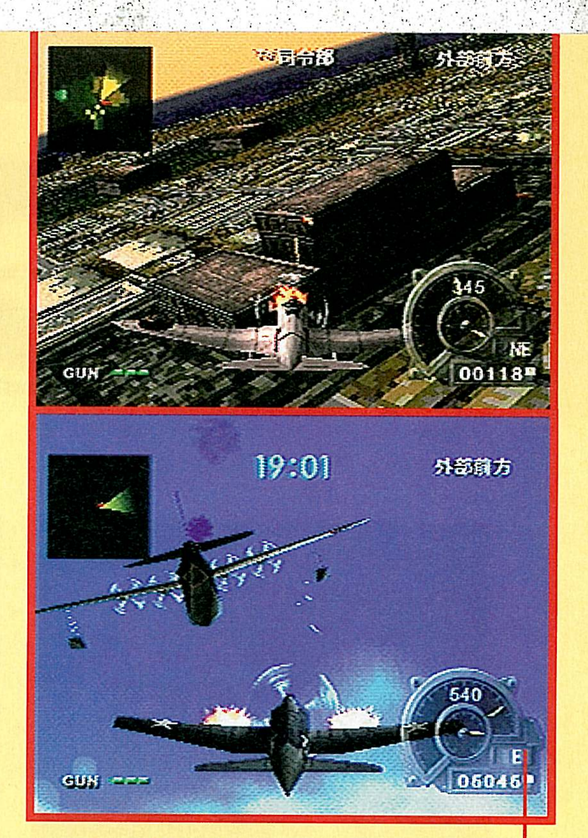
La desconocida compañía SOLITON, bajo la producción de SONY COMPUTER ENT. firma este nuevo y prodigioso simulador de vuelo para ***PlayStation*** en la línea de Ace Combat o Raging Skies. **Zero Pilot Fighter Of Silver Wing** tiene la peculiaridad, respecto a los otros títulos, de situar su acción en plena Segunda Guerra Mundial, concretamente en la guerra del Pacífico, por lo que los usuales *A-10 Thunderbolt* y *F-14 TomCat* han sido sustituidos por aviones de la época, y los misiles térmicos por sencillas ametralladoras, bombas y torpedos. A los mandos de los más conocidos cazas de la armada japonesa, el jugador va superando misiones, todas ellas consistentes en abatir objetivos del ejército americano (por lo que deducimos que **Zero Pilot** lo tiene un poco crudo para salir en el mercado **USA**) tanto en aire, tierra y mar. A pesar de que el aspecto gráfico del juego es un tanto árido en sus comienzos, ya que se empieza a jugar con una horrible vista interior, unos ligeros retoques en las cámaras del juego dan a **Zero Pilot** el *look* de Ace Combat. La jugabilidad hace el resto. Aunque el hecho de enfrentarse a otros cazas con la única ayuda de una ametralladora puede desconcertar a aquellos usuarios acostumbrados a apuntar hacia el avión enemigo y soltar un misil térmico, la emoción de perseguir y derribar a un *P-51 Mustang* «a toda leche» sobre aguas del pacífico, compensa los minutos de paciente persecución. Por no hablar de las misiones consistentes en hundir barcos, en las que el jugador debe situar el *Zero* a ras del agua y soltar tres torpedos hacia el objetivo (el único detalle inexacto respecto a la realidad de todo el juego, ya que según **Tomás Perez** nuestro director de arte experto en aviación y fetichismo, los *Zeros* sólo podían portar un único torpedo). Salvo este detalle, **Zero Pilot** es tan realista y divertido que se convierte en el tercer mejor juego de aviones aparecido en ***PSX***, tras los dos geniales Ace Combat.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	SOLITON

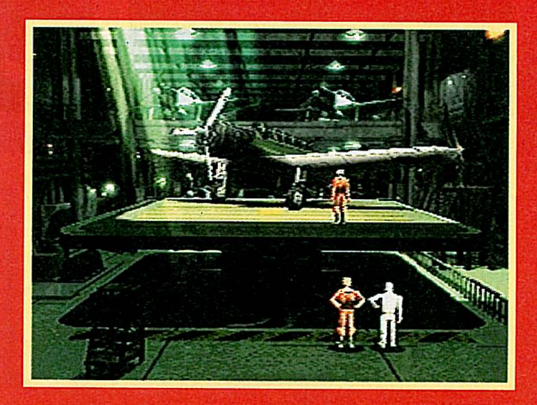




*Las misiones de **Zero Pilot** no sólo consisten en abatir cazas americanos. También es preciso acabar con aviones de transporte, objetivos terrestres e incluso fragatas y destructores por medio del lanzamiento de torpedos.*



Tora! Tora! Tora! El modo historia te convertirá por unas horas en uno de los heroicos pilotos de la armada japonesa. A los mandos de un Zero, y más tarde de otros cazas más sofisticados, deberás acabar con todo tipo de objetivos de bandera norteamericana: cazas, aviones de transporte e incluso barcos. Antes de cada combate podrás grabar partida, escuchar las indicaciones de tus superiores y charlar con otros pilotos en la sala de oficiales. Todo ello, cómo no, en perfecto idioma japonés.







Desde que el pasado 12 de Marzo hiciera su aparición, esta aventura gráfica de IMADIO (conocida también como IMAGINEER) se ha consagrado como uno de los mayores éxitos de ventas en **Japón**. Cuatro CDs repletos de intrigas, secuencias de animación y diálogos dan forma a un fenómeno que ha arrastrado en masa a cientos de miles de japoneses. Otra nueva curiosidad, apta tan sólo para aquellos que dominen el idioma de **Toshiro Mifune**.



Saturn

EVE: THE LOST

SUPER Information

FORMATO	4 CD ROM
PRODUCTOR	IMADIO
PROGRAMADOR	C'S WARE

Desire. Por poco más de 2.000 yens de diferencia, los usuarios nipones de SATURN puede adquirir en las tiendas un *Value Pack* formado por EVE THE LOST ONE y DESIRE, otra de las aventuras de IMADIO para los 32 bits de SEGA. Producido también por C'S WARE, DESIRE vio la luz el pasado mes de Septiembre, y dada su popularidad, no os extrañe si lo incluimos en estás páginas en próximos meses.



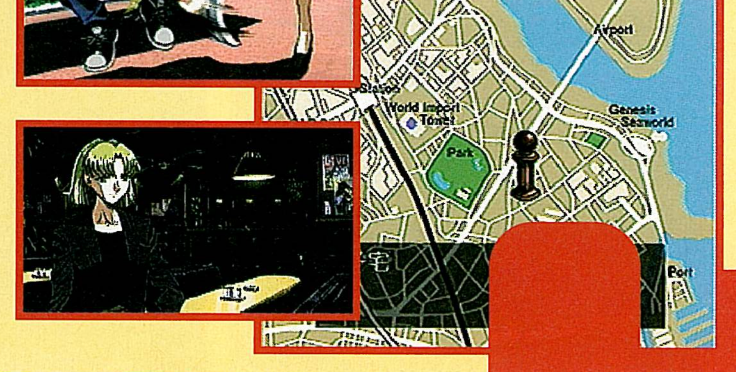








Este es casi siempre el rictus de horror que muestran las mujeres al coincidir con The Punisher en un ascensor. No en vano es conocido en la Baja Sajonia como el Pellizcador del pelo de Rafia.







En el restaurante Foster Rier sirve los mejores intestinos de burra de la región. Tiene 3 costras en la guía Michelin.

EVE: The Burst Error. **Lanzado al mercado nipón el 24 de Enero del 97 de la mano de Imagineer, la primera entrega de la saga EVE para SATURN estaba dividida en cuatro CD´s y contaba las peripecias de Kojiro Amagi, un detective privado, y Marina Hojyo, una agente del gobierno, en pos de una siniestra conspiración. Con más de 30.000 digitalizaciones de voz (descomprimidos ocuparían 3 gigabytes), empleó a cuarenta actores para dar vida a los diálogos.**

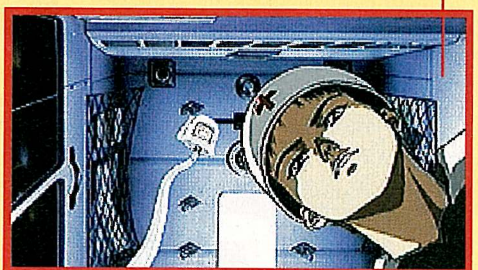


T ONE

Durante su reciente viaje a **Japón**, **THE ELF** pudo ser testigo de la tremenda fiebre desatada por **EVE THE LOST ONE** en las tiendas de **Akihabara**. Una tras otra, de cien en cien, las copias de segunda mano de esta nueva aventura de IMADIO para ***SATURN*** entraban y salían a toda velocidad, mientras **THE LOST ONE** seguía copando las listas de ventas de todo el país. Curiosamente, otros títulos para ***SATURN*** que parecían destinados al éxito, como SENTIMENTAL GRAFFITI, han sido un relativo fiasco de ventas en comparación con este juego programado por C´S WARE, responsables de otras aventuras para la máquina de SEGA, como EVE THE BURST ERROR o DESIRE. Desde el punto de vista técnico, **THE LOST ONE** impresiona nada más encender la consola. Una espectacular *intro* a toda pantalla (muy llamativa si tenemos en cuenta que está confeccionada con *Cinepak* y no con *True Motion*) y vistosas imágenes estáticas sirven para narrar la historia paralelas de Kyoko (una señora de bandera) y un tal Snake (un fulano misterioso acosado por un *hacker* llamado Adonis) cuyos caminos se cruzarán más de una vez durante el juego. Lo curioso es que el juego se compone de cuatro CDs, uno protagonizado por Kyoko, otro que nos narra la historia desde el punto de vista de Snake, un tercero para ambos y un cuarto denominado *Extra Disc*, que suponemos contendrá un montón de sorpresas, ya que no se puede acceder a él hasta completar el juego. La verdad es que no resulta excesivamente complicado avanzar a base de tragar horas y horas de diálogo en japonés mientras se sigue el útil sistema de la eliminación (consistente en probar hasta la saciedad inteligibles comandos hasta dar con el correcto). El problema llega a la hora de cambiar al tercer CD, acción que todavía no hemos podido ejecutar con éxito, aunque no nos rendimos. En fin, que **EVE THE LOST ONE** es como otra de tantas aventuras niponas que han pasado por estas páginas. Excelente si sabes japonés. Los demás, sólo podremos sacar algo del juego a base de mucha paciencia.

NEMESIS

Aunque se internó para un injerto de pelo, un error administrativo hizo despertar a **THE SCOPE** con un ligero dolor de cabeza y una reconstrucción de bajos. Desde hoy es conocida como Morena Calva.

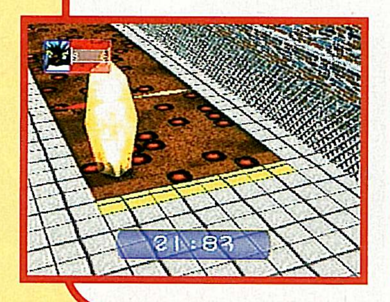






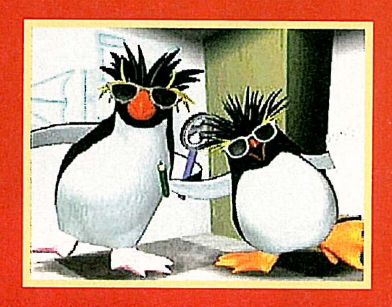
made in japan

Hacía tiempo que no pasaba ante nosostros un juego del estilo de **Rocky X Hopper 2.** Su mecánica, una explosiva mezcla entre el humor y el puzzle, nos hacen recordar incluso al magnífico Puzzle & Action de *Saturn*. Nuestro cometido consiste en rescatar al precioso gatito de la frágil Pinky de las garras del doctor «grillao» de turno.





Detectives Privados



Pese a lo extraño del planteamiento, Rocky y Hopper son nada más y nada menos que dos afamados detectives privados, y si no, observad la foto adjunta y os convenceréis. La verdad es que aún intentamos descubrir el motivo por el que CULTURE PUBLISHERS ha optado por dotar a Rocky X Hopper 2 (al igual que el uno, suponemos) de una historia de detectives e investigación, siendo un puzzle.



ROCKY X HOPPER 2

Aunque no hemos tenido la suerte de jugar la primera parte, que suponemos posee la misma mecánica de juego, aquí tenemos **Rocky X Hopper 2**, lo más parecido al Puzzle & Action de *Saturn* para *PlayStation*. A Rocky y Hopper, dos pequeños pingüinos detectives, se les ha encomendado la misión de rescatar al bonito minino de la indefensa Pinky, la dama en apuros de turno. Para lograrlo, deberemos atravesar un total de 12 pruebas de habilidad similares a las del ya mencionado Puzzle & Action, desde el típico Simon, en el que deberemos seguir los movimientos de nuestros contrincantes, hasta una pantalla en la que tendremos que clavar el pico en un cartel publicitario. Uno de los mejores aspectos del juego es la



adicción que crea, ya que si nos hemos acabado todas las pruebas y nos las sabemos de memoria, la mejor opción que tenemos es la de jugar no sólo a dos jugadores, sino a cuatro. Para ello, los personajes que se pondrán a nuestra disposición son estos: Rocky, Hopper (nuestros queridos detectives), Pinky (la dueña del gatito raptado) y Brownie, un listillo que se entera del caso de Pinky y se une al grupo para conseguir unas «pelillas» (o eso, o que era la única opción para sacar a cuatro jugadores diferentes). Si os gustó la recreativa de Puzzle & Action y sólo poseéis una *PlayStation*, rezad para que llegue a **España** este **Rocky X Hopper 2**. Os aseguro que tendréis diversión para rato.

DOC

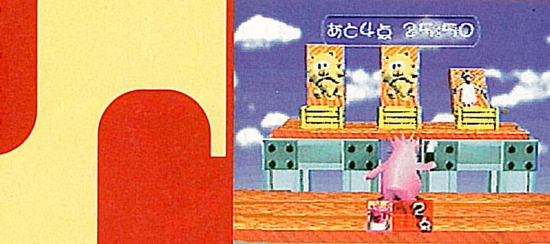


*Aquí tenéis al doctor Jenjenny (según **Nemesis**) que ha raptado al gato de Pinky, la damisela en apuros del juego. Su cara es como la de **The Scope**, pero es más espabilado.*

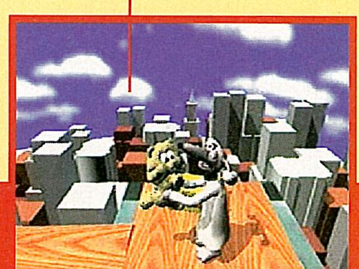


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TOSHIBA
PROGRAMADOR	C. PUBLISHERS







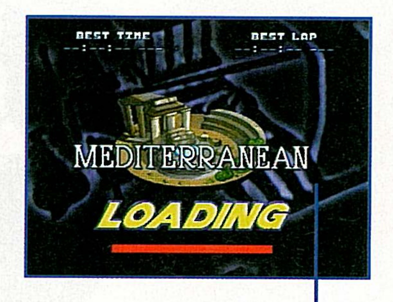
WRECKIN CREW

La locura se apodera del volante

TELSTAR ELEC.
TELSTAR ELEC.
CD ROM REINO UNIDO









Junto con el del parque de atracciones, el circuito mediterráneo es el más vistoso y detallado del juego. Sólo le falta el olorcillo a paella, las moscas y el burro-taxi.



Un homenaje a las gasolineras. Liberty no es una marca de «gasofa», es la libertad para trucar los contadores y timar al personal.









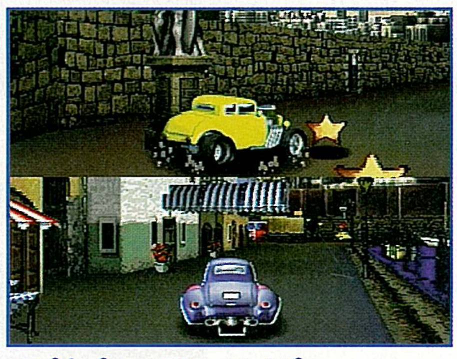
Es difícil que podáis acordaros pero os hablamos de este curioso **Wreckin Crew** hace ya un montón de números en nuestra sección de noticias. Como ha pasado tanto tiempo será mejor que os refresquemos la memoria diciendo que se trata de un originalísimo juego de conducción creado por TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS para ***PlayStation***. A mitad de camino entre el estilo gráfico de Choro Q por el diseño de los coches y escenarios, y la jugabilidad de Mario Kart por emplear diferentes *items* para defendernos de nuestros adversarios, **Wreckin Crew** nos invita a adentrarnos en una carrera total en la que los mayores obstáculos no siempre serán la pericia al volante de nuestros rivales. Los circuitos, con unos trazados enormes que cambian a medida que avanzamos llegando a tener varios caminos posibles, son tremendamente ricos en detalles y poseen un colorido y una vistosidad pocas veces vista en este tipo de programas. Aunque todavía es pronto para

Modo Dos Jugadores



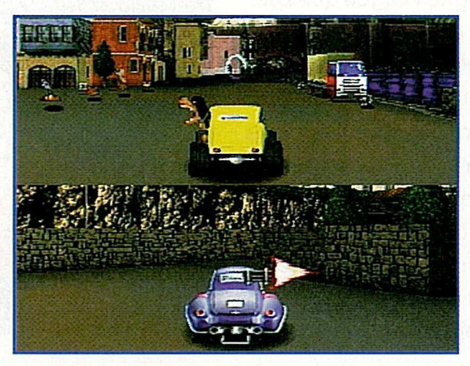
TODOS JUNTOS

En la opción para dos jugadores simultáneos podremos elegir entre el versus clásico contra un amiguete y el «acompañao». en este último, contaremos con la presencia del resto de mendrugos rodantes y la cosa tendrá bastante más emoción y riesgos.



SOLOS TU Y YO

Cuando dos adultos (o similares, que la vida está muy mala) llegan a un acuerdo formal, deciden que los demás sobran y que ha llegado la hora de curtirse el cuerpo en un farragoso mano a mano. es el momento de disfrutar del clásico modo versus.

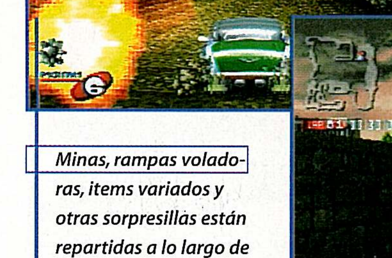


MIRA MI ARMA

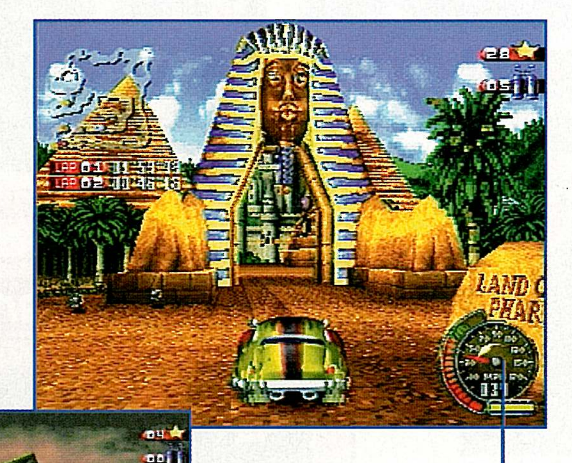
Para animar la desenfrenada carrera, nada mejor que un pintoresco arsenal. perros mordisqueros, cañones, gases, gordos que saltan a la chepa, gallinas ponedoras y otras lindezas os esperan.



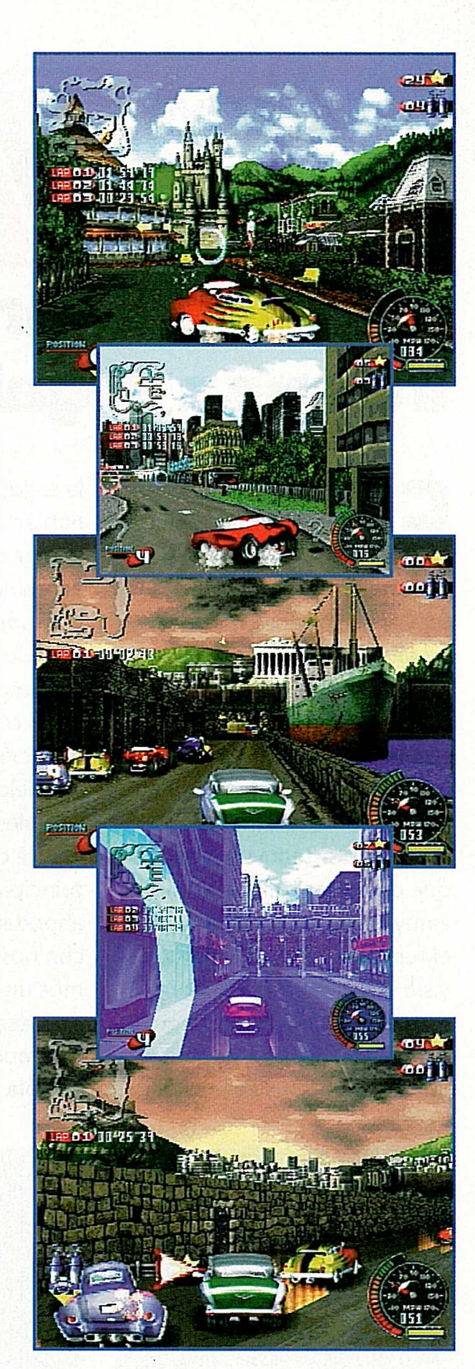




Minas, rampas voladoras, items variados y otras sorpresillas están repartidas a lo largo de todo el camino.



Los circuitos irán cambiando a medida que avancemos en **Wreckin Crew**, y tendréis que aprenderos cuáles son los caminos válidos para cada prueba. La cosa se las trae.



poder asegurarlo, ya que está en pleno proceso de desarrollo, los movimientos de vehículo y pantalla son un tanto bruscos y demasiado veloces comparados con lo que es habitual en este género. Inicialmente podremos elegir entre ocho coches para completar los cuatro recorridos principales pero, más adelante y siempre que logremos algunas victorias, tendremos la posibilidad de acceder a otros vehículos mucho más potentes y con mayor resistencia al fuego enemigo. Por lo demás, varios modos de juego tanto para uno como para dos jugadores simultáneos, unos cuantos campeonatos, un montón de circuitos y una jugabilidad bastante considerable hacen de **Wreckin Crew** un título a tener en cuenta en los próximos meses. De momento, es todo lo que podemos adelantaros. **DE LUCAR**



SUPER NUEVO

WETRIX

INFOGRAMES
ZED TWO
64 Mb
Reino Unido

Un aluvión de intensa jugabilidad

Con **WETRIX** nos va a ocurrir poco más o menos lo que con el resto de juegos «extraños» que han circulado por la breve pero intensa historia de los videojuegos. Es necesario verlo para entender su funcionamiento, pues a través de las pantallas y el limitado vocabulario de este redactor, resulta poco factible adivinar la «gracia» de un sistema de juego que podemos calificar como «muy extraño». Nadie entendía el funcionamiento de POPULOUS, y sin embargo triunfó. Nadie concebía un modo de juego como el de SIM CITY, y ahora es uno de los pilares del sector de la estrategia. De TETRIS ya ni hablamos, una joya del que este **WETRIX** coge parte del nombre, así como la forma de algún que otro *upper* que cae de vez en cuando. Si os decimos que en **WETRIX** deberemos construir lagos con las fichas que caen para evitar que el agua que cae del cielo se desparrame por los laterales del tablero, seguramente os quedéis igual que al principio. Por eso, os invitamos a ahondar en su funcionamiento con nosotros, cuando realicemos un A FONDO de este juego en meses posteriores. Entonces, con mucho más espacio, será posible explicarlo todo con mucha más claridad. Por el momento sólo os diremos que, a nivel de presentación y efectos gráficos, es lo mejor que hemos visto, no sólo a nivel europeo, sino también a nivel mundial. **J.C. MAYERICK**



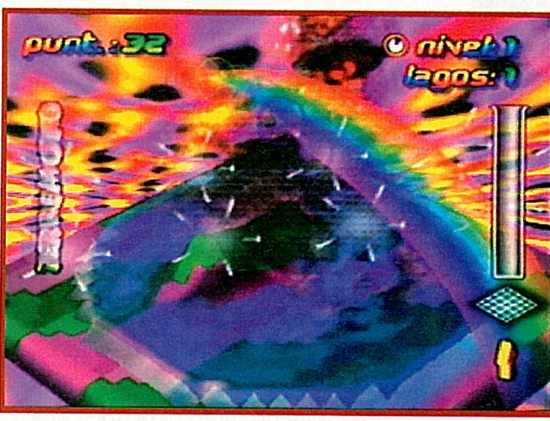






Wetrix nos enseña algo tan noble como no tirar el agua







Lo más interesante...



1 *El texto en español no es ninguna novedad, pero las voces, desde luego, sí.*

2 *El modo de dos jugadores multiplicará la jugabilidad con los piques habituales.*

SUPER NUEVO

GT 64

El turismo japonés está de moda

INFOGRAMES
IMAGINEER
64 Mb
Japón



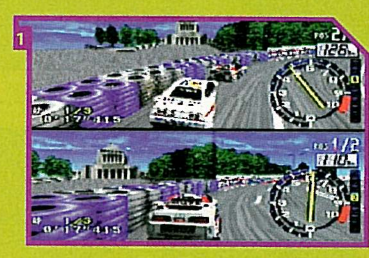
Está claro que cuando a las compañías les da por hacer hincapié en un tema específico, no queda más que aguantar el chaparrón. Ese es el caso de las denominadas carreras de turismos, que como la **Fórmula 1** y el motociclismo en otras épocas, ahora parece estar en pleno auge. SEGA TOURING CAR en ***SATURN***, TOCA y GRAN TURISMO en ***PLAYSTATION*** y ahora, como no podía ser de otra forma, **GT 64**, el título que la gente de IMAGINEER ha programado para aprovechar el tirón de tan espectacular disciplina. Aunque está aún en pleno proceso de desarrollo, **GT 64** muestra ciertas virtudes que le hacen sumamente interesante, aunque todavía queda depurar gran parte del código, en pos de una velocidad de refresco que tiene que aumentar mucho para cumplir con las expectativas (vamos, que el juego ahora mismo es bastante brusquete). De esta versión *beta* nos han atraído especialmente los diferentes circuitos urbanos, que en ciertas ocasiones nos recuerdan a los de un clásico como RIDGE RACER. De hecho, éstos se encuentran divididos en tramos que, como ocurre en la joya de NAMCO, se abrirán según vayamos superando carreras. Por último, destacar que la concepción de los vehículos recuerda en exceso a los modelos utilizados en SEGA TOURING CAR (por lo cuadradotes que son), de lo que se desprende que la gente de IMAGENEER ha recogido lo que ellos consideran lo mejor de cada uno de los juegos del género, para juntarlo todo en este **GT64**. **J. C. MAYERICK**





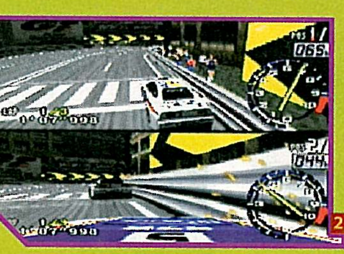
Imagineer deberá depurar aún mucho para lograr una fluidez digna de Nintendo 64

Jugadores con Vista

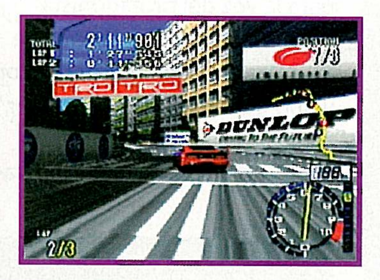


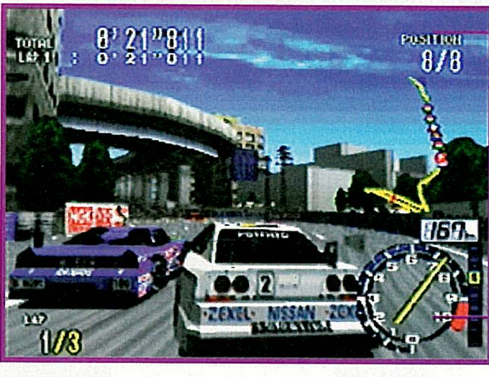
1 *El modo de dos jugadores mantiene la misma brusquedad que en el modo de un jugador. Esperemos que la gente de IMAGINEER trabaje este aspecto.*

2 *Son cinco las vistas disponibles (también en el modo de dos jugadores). Dos internas, con o sin y capó, y tres externas, a diferentes distancias del turismo.*







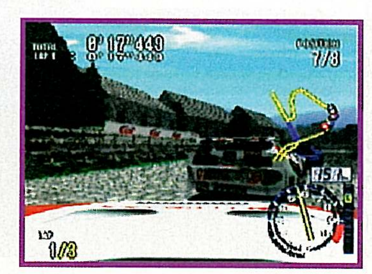


Los circuitos urbanos muestran elementos tan impresionantes como los puentes que recorren la ciudad. Destaca la solidez con que están representados.









SUPER NUEVO

BLASTO

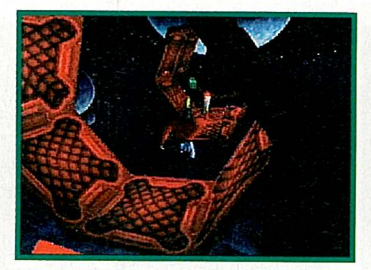
El último gran héroe para PSX

Sony C. E.
SISA
CD ROM
EE.UU.



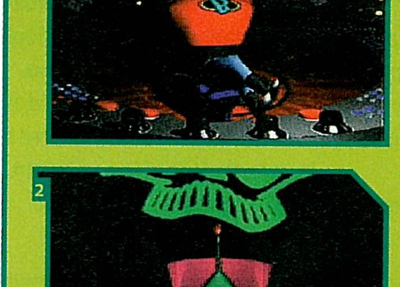
Inspirado visualmente en los populares dibujos de la WARNER de la década de los 40 (más concretamente en las aventuras del Pato Rogers y Marvin El Marciano), SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA nos presenta un nuevo *arcade* de plataformas para ***PlayStation***, que toma el nombre de su hercúleo protagonista, el capitán **Blasto**. Con una especial atención en el aspecto sonoro (la banda sonora es una completa pasada), para la voz del protagonista SONY contrató los servicios de **Phil Hartman**, grandísimo actor y uno de los cómicos de mayor popularidad en **USA** gracias a sus intervenciones en el programa de TV Saturday Night Live o en películas como Cita A Ciegas, Los Codiciosos, Sgt. Bilko o la reciente Un Padre en Apuros con **A. Schwarzenegger** de protagonista. Aunque es pronto todavía para saber si en **Europa** podremos disfrutar de los tronchantes comentarios de **Hartman**, o por el contrario el juego llegará con voces dobladas al castellano, la copia *NTSC* suministrada por SCE nos ha servido para tomar un primer contacto con este divertidísimo juego. Como en el caso de Rosco McQueen, **Blasto** no va a convulsionar el catálogo de ***PlayStation***, pero posee algunos detalles de indudable calidad (principalmente en lo referente a los constantes golpes de humor que atesora el juego) que hacen que esperemos con ansiedad una copia *PAL* definitiva. Será cuestión de esperar unos pocos meses.

NEMESIS





Un reparto de lujo







*1 El Héroe: Agil, sagaz y con un tórax del tamaño de **Brasil**.*

2 El Villano: Pretende aterrar la galaxia con LPs de Pimpinela.

*3 El Necio: A su lado, SlowMind **The Scope** es un premio Nobel.*



*Los escenarios, así como algunos enemigos de **Blasto**, están inspirados en el universo Looney Tunes de la WARNER. Sólo faltan el Pato Lucas y Marvin el Marciano.*



SI NO CREES QUE NINTENDO 64
ES LO ULTIMO EN CONSOLAS,
SEGURAMENTE SERA PORQUE
TE DIVIERTEN OTRAS COSAS.
NINTENDO 64:
• TECNOLOGIA EXCLUSIVA DE 64 BIT.
• OPCION EXCLUSIVA PARA 4 JUGADORES.
• ACCESORIO RUMBLE PAK.
PORQUE TENEMOS MUY CLARO CUALES SON
LAS COSAS QUE REALMENTE TE DIVIERTEN.
NINTENDO 64
www.nintendo.es

SUPER NUEVO

MORTAL KOMBAT 4

La muerte adquiere una nueva dimensión

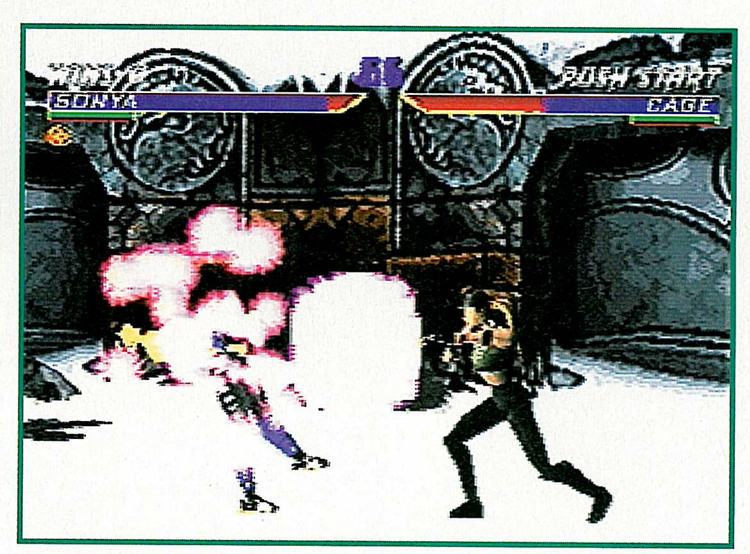
GTI
MIDWAY
CD ROM
EE.UU.





Antes de que penséis que una página es muy poco para la sorpresa que supone tener una *beta* de **Mortal Kombat 4**, me gustaría aclarar que esta *preview* ha surgido un día antes del cierre de edición y no hemos podido dedicarle más espacio. La versión que tenemos entre manos es una *beta* que se encuentra al 90% de su desarrollo, y aun así, ya es casi idéntica a la recreativa. A pesar de que sus gráficos no poseen *anti-aliasing* como los de la **Coin-Op**, la suavidad con la que se mueven se ha mantenido prácticamente idéntica, cercana a los 60 *fps*. En esta entrega, por si no os habíais dado cuenta aún, el sistema bidimensional ha sido sustituido por un escenario y unos personajes creados en 3D, creando así una sorprendente sensación de realismo, sobre todo en lo que a *fatalities* respecta. La animación de los luchadores ha sido creada, cómo no, con técnicas de *Motion Capture*, y además dos de los actores utilizados para ello han sido **Daniel Pesina** y **Richard Divizio** (Johhny Cage y Kano) del primer MK. El mes que viene, correrá la sangre.

DOC



A pesar de las diferencias técnicas, la conversión PlayStation es increíble

Igual que la coin-op







1 *Todos los sorprendentes efectos de luz de la recreativa se encuentran intactos.*

2 *¿Recordáis la suavidad con la que se mueve esa pantalla? En **PSX** es igual.*

3 *Aquí tenéis al plantel inicial de luchadores seleccionables. Buena pinta, ¿eh?*



En uno de los golpes especiales de Scorpion, se quita la máscara y escupe fuego, como en su fatality.



NUEVO PRECIO DE LA NINTENDO

SI NO TE DIVIERTEN OTRAS COSAS TE PRESENTAMOS EL NUEVO PRECIO DE NINTENDO 64





* PRECIO APROXIMADO

Ahora por sólo 25.900 Ptas., tienes diversión asegurada por mucho tiempo. Ya era hora de que tú también tuvieras tu Nintendo 64.



www.nintendo.es

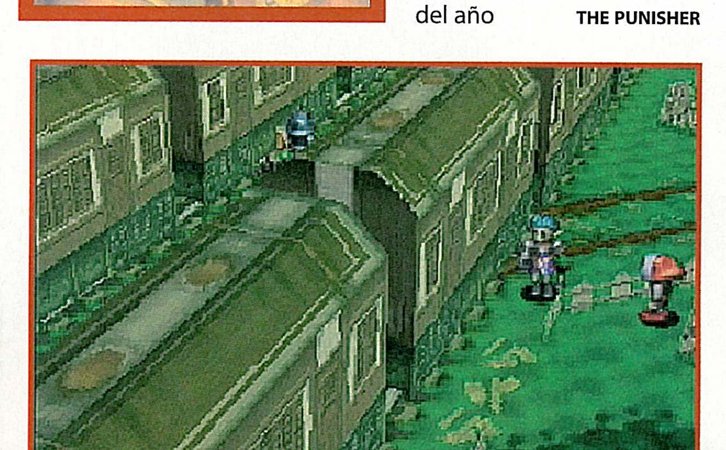
SUPER NUEVO

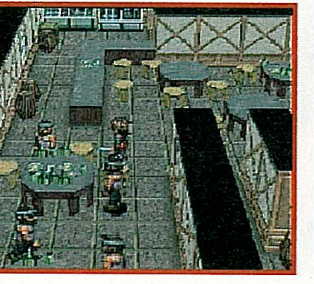
SHINING FORCE 3

SEGA
SONIC/CAMELOT
CD ROM
JAPON

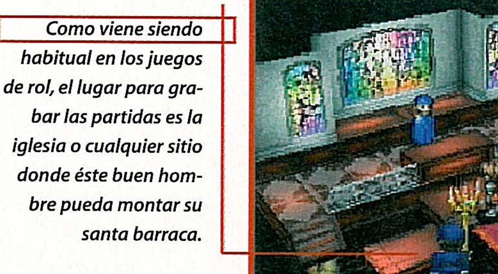
El retorno de una fuerza legendaria

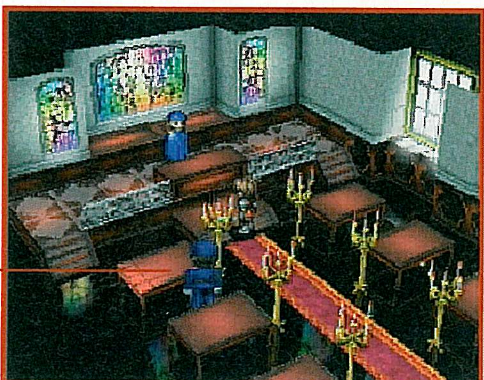
La verdad es que ya casi habíamos perdido la esperanza de que SEGA trajera a **España** este impresionante juego, pero una vez más parece que hemos tenido suerte y podremos disfrutar de las excelencias del primer escenario de **Shining Force III** (este juego se divide en tres partes). Tal y como dijimos en las páginas de MADE IN JAPAN, **SFIII** es más un juego de estrategia que un auténtico *RPG*, ya que en los únicos sitios que podemos campar a nuestras anchas son las ciudades. Fuera de ellas el camino a seguir es completamente lineal. Los gráficos, tal y como podéis ver, son excepcionales, y el *engine* empleado en cada una de las dos partes del juego deja claro la maestría de los dos equipos de programación. Estos magníficos gráficos hacen que las batallas sean de todo menos aburridas, siendo todo un gustazo ver cómo se desarrollan todos y cada uno de los ataques. Por si esto fuera poco, en algunas batallas tenemos misiones que cumplir, como socorrer a una damisela o ayudar a escapar a unos refugiados. **Shining Force III** promete ser el tercer gran juego de ***Saturn*** del año **THE PUNISHER**











Como viene siendo habitual en los juegos de rol, el lugar para grabar las partidas es la iglesia o cualquier sitio donde éste buen hombre pueda montar su santa barraca.



*Uno de los objetivos de **Shining Force** es llevar de vuelta sano y salvo al Rey, y para ello hay que intentar subir a este tren, una ardua tarea.*

Ataques a go-go









1 *La sacerdotisa de nuestro grupo invoca un hechizo de curación sobre ella misma.*

2 *Un malvado mago imperial quiere reducir a cenizas a nuestro protagonista. ¿Logrará su objetivo?*

3 *Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, y prueba de ello es este counter attack del centauro.*

4 *Con semejante espadón, nuestro protagonista no parece que vaya a tener problemas con el soldado.*



Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono

902 102 102

www.playstation-europe.com



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

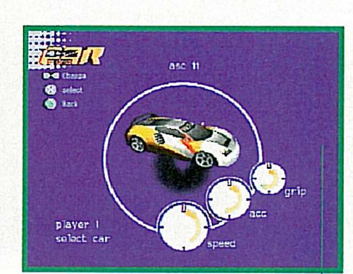
MOTORHEAD

DIGITAL ILLUS.
DIGITAL ILLUS.
CD ROM
SUECIA

Una verdadera maravilla técnica

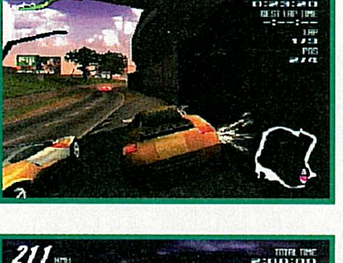
Cuando la oferta es tan abundante y completa como en el género de conducción en PLAYSTATION, los programadores deben hilar muy fino para que su juego cuente con algo tan especial como para que pueda hacerse un hueco en tan selectiva categoría. En el caso de MOTORHEAD, de DIGITAL ILLUSIONS y GREMLIN, ese elemento distintivo lo vais a encontrar en su peculiarísima ejecución gráfica, semejante a la de los juegos de coches de NINTENDO 64, y en una impresionante factura técnica capaz de competir con cualquier recreativa del mercado. Para los amantes de las exquisiteces diremos que todo está en alta resolución, que han incorporado algunas rutinas gráficas similares al efecto *antialiasing* y, sin duda lo mejor, que todo se mueve a 50 ó 25 *frames* por segundo dependiendo de que compitamos con tres o siete adversarios. Si atendemos a la elegancia de su diseño, sus vistosos juegos de luces y la brillantez de muchos de sus detalles hace que MOTORHEAD nos recuerda muchísimo a alguna de las mejores creaciones de la compañía PSYGNOSIS. La extraordinaria suavidad y el absoluto realismo en los movimientos del vehículo y el entorno no tiene, hoy por hoy, ningún tipo de rival en PLAYSTATION, y sólo podemos compararlo con la calidad y fluidez de los movimientos de una gran recreativa. El trabajo en este apartado es tan bueno que incluso la opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida cuenta con la misma velocidad y prácticamente la misma cantidad de detalles. Un montón de circuitos con recorridos alternativos, unos cuantos coches ocultos, una banda sonora que haría sombra a la de WIPE OUT y otras sorpresas que muy pronto os detallaremos os esperan en este alucinante MOTORHEAD. DE LUCAR

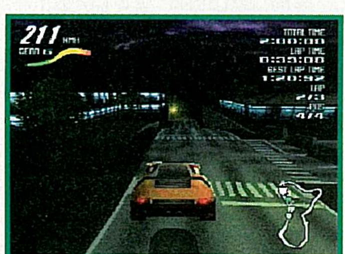






Al empezar sólo podréis elegir entre tres modelos. Son manejables y veloces, pero nada que ver con los que encontraréis después de ganar algún torneo.

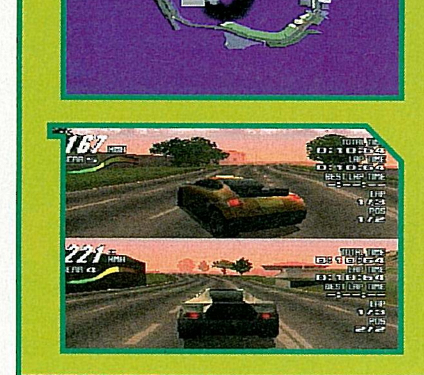












Tan espectacular y veloz como el modo individual pero con toda la emoción de un buen modo *versus*. el número de coches y circuitos a elegir dependerá de los que hayáis logrado en el modo individual.





Todo lo que veréis en pantalla está en alta resolución y, lo que es mejor, se mueve a las mil maravillas.



- COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
- I. S. SOCCER PRO 98
- LIBERO GRANDE
- VIVA FOOTBALL
- ADIDAS POWER SOCCER 98
- WORLD LEAGUE SOCCER
- KICK OFF WORLD
- MUNDIALES 98
- SUPER MATCH SOCCER

CON LA LLEGADA DEL MUNDIAL, LAS COMPAÑIAS SE HAN APRESURADO POR OFRECER SIMULADORES QUE NOS PERMITAN JUGAR EL MUNDIAL EN NUESTROS PROPIOS HOGARES. EL MAXIMO EXPONENTE ES SIN DUDA COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98.

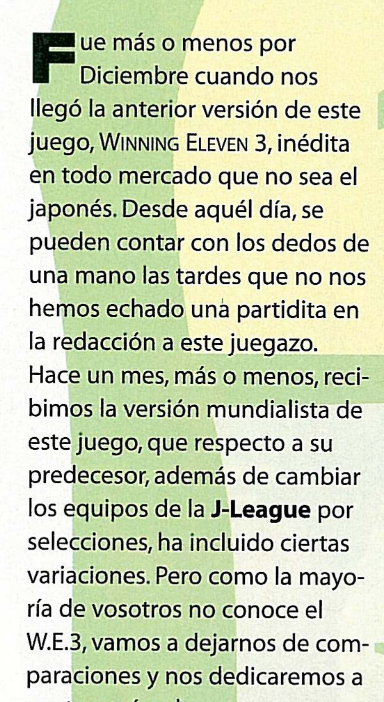
I.S.S. PRO 98

KONAMI
Konami C.E.T.
CD ROM
Japón

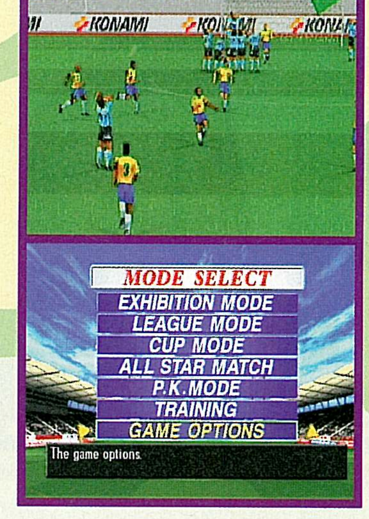
En Septiembre llega la jugabilidad







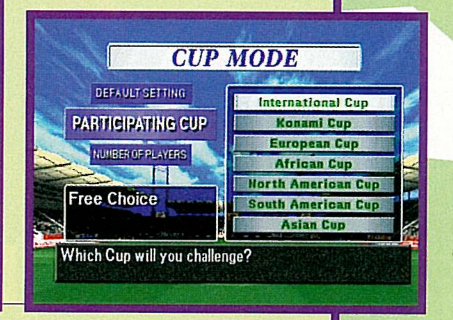
Fue más o menos por Diciembre cuando nos llegó la anterior versión de este juego, Winning Eleven 3, inédita en todo mercado que no sea el japonés. Desde aquél día, se pueden contar con los dedos de una mano las tardes que no nos hemos echado una partidita en la redacción a este juegazo. Hace un mes, más o menos, recibimos la versión mundialista de este juego, que respecto a su predecesor, además de cambiar los equipos de la **J-League** por selecciones, ha incluido ciertas variaciones. Pero como la mayoría de vosotros no conoce el W.E.3, vamos a dejarnos de comparaciones y nos dedicaremos a contar qué es lo que le convierte en el juego de fútbol más jugable de la historia. Aunque en opciones y estadísticas sigue muy por detras de la última producción de ELECTRONIC ARTS (y me temo que en este aspecto nadie les superará en muchísimo tiempo), sí que por fin ha gozado de un entorno de opciones bastante más completo que en ocasiones anteriores. Entre ellas destacamos la posibilidad de jugar dos en cooperación frente a la máquina, de disputar un montón de torneos (entre ellos el Mundial de **Francia**), un partido entre los mejores de **Europa** y el resto del mundo, la inclusión de los comentarios de los partidos en castellano (la misma voz que dobló el F1 de PSYGNOSIS, **Carlos Riera**), un

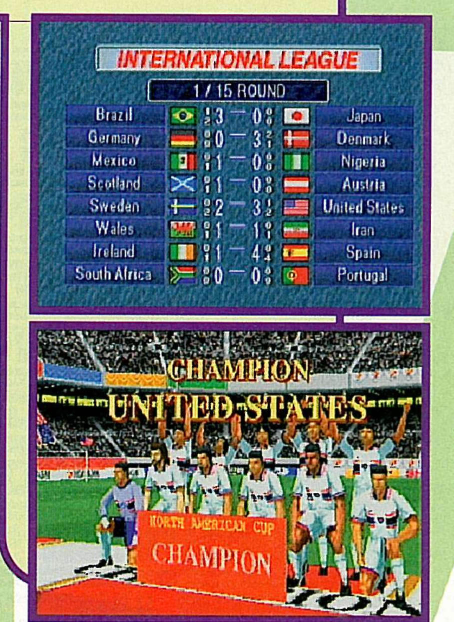




Torneos de toda clase

Aunque como todo juego deportivo da su mejor nivel en el modo *multiplayer*, si somos amantes de largos desafíos ISS Pro 98 cuenta con un montón de torneos de todo tipo, además de la liga. Estas copas van desde una que emula al Mundial de Francia, con los mismos grupos y selecciones, hasta copas locales según el continente en el que se celebren. Podremos jugar también estas copas con varios amigos, controlando cada uno a un equipo. Además, podemos establecer si hay ida y vuelta, la duración de los partidos, el nivel de dificultad de los adversarios y, por supuesto, grabar nuestros logros en una *Memory Card*.















ARBITROS RIGUROSOS

Siguiendo las directrices del mundial, los árbitros serán extremadamente rigurosos cuando hacemos una falta por detrás. No será nada extraño que os quedéis con 10 jugadores sobre el campo.

gestor de la velocidad de juego y un editor que solventará el que los nombres de los jugadores no sean reales. Como veis, más que suficiente para entreteneros un montón de tiempo. También, y mediante truco, es posible jugar con una selección clásica, con jugadores de la talla de **Pelé**, **Cruyff** o **Platiní** (aunque sus nombres varían en alguna letra por aquello de no contar con los derechos). Pero donde este juego da más de sí es cuando comenzamos un partido. A través de sus cinco vistas podremos comprobar que el abanico de posibilidades de juego no tiene límites. Y no sólo por la inclusión de jugadas preestablecidas (por ejemplo, pulsando sólo un botón haremos que la defensa se adelante dejando al contrario en fuera de juego) sinó por las diferentes opciones que se nos permiten. De esta manera podemos optar por un juego individualista, basando nuestro ataque en regates continuos, por un juego de paredes, de pases al hueco, de subidas por las bandas... En

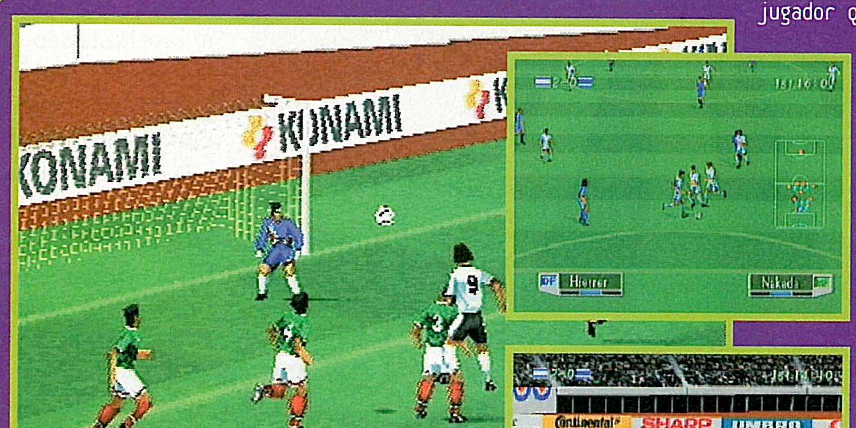
Perspectivas

Además de la posibilidad de girar la cámara a nuestro antojo y alejar y acercar la imagen en las repeticiones, durante el juego podremos variar la vista de juego. Nada menos que cinco cámaras, una de ellas trasera, que son totalmente útiles y no sólo un adorno de los programadores como suele ocurrir en muchos juegos. Durante los corners, faltas y saques de banda, la vista también varía, colocándose la cámara detrás del jugador que va a efectuar el lanzamiento. En cuanto el juego se reanude, la vista volvera a la que tengamos seleccionada. Si jugáis en colaboración con un amigo, es mejor la más lejana.





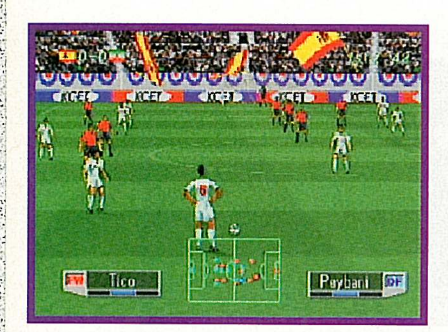




En el modo Training podremos ensayar corners, jugadas de ataque y faltas

I.S.S. PRO 98

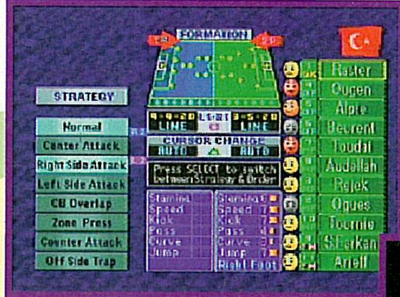
















fin, todo lo que ocurre en un partido real se puede trasladar a la pantalla con el único límite de nuestra imaginación. Y si a la hora de elaborar nuestras jugadas el juego se muestra imbatible, cuando hay que marcar gol, se torna magistral. Porque vaselinas, tiros con efecto, «caños» y regates a los porteros, disparos a la escuadra, cabezazos, chilenas, voleas, goles en propia puerta, goles con el pecho, con la espalda... cualquiera que se te pase por la mente puedes lograrlo. Esto hará que cada partido sea distinto, que no haya las típicas jugadas *bug* que hacen que se repita el mismo gol una y otra vez y que las repeticiones sean dignas de grabar en vídeo por su inusitada espectacularidad. Pero todo juego es mejorable, y por supuesto, **ISS Pro'98** no es una excepción. Por eso echamos de menos que se pueda repetir cualquier jugada y no sólo los goles, también nos gustaría que no fuera tan difícil meter gol cuando estamos dentro del área por la superpoblación de jugadores y que los árbitros (aunque esto sigue las directrices del Mundial) no sean tan rigurosos con las entradas por detrás. El que meter gol de falta sea bastante complicado y que haya grandes diferencias entre algunas selecciones responde ya a los gustos personales. Pero lo que no entendemos, yo creo que nadie incluido KONAMI **España**, es que a pesar de que la *beta* que tenemos en nuestro poder esté acabada, el juego se retrase hasta Septiembre. El interés general y el apoyo publicitario que recibirá **Copa Del Mundo: Francia 98**, su gran rival, parece que ha motivado tal retraso. Una pena. **THE SCOPE**

¿ZUBIZERET? ¿ROAL?
Si queréis jugar con los nombres reales, tenéis un sencillo editor que os permitirá corregir los cómicos «errores» tipográficos. Si lo preferís, también podéis poner vuestro nombre.

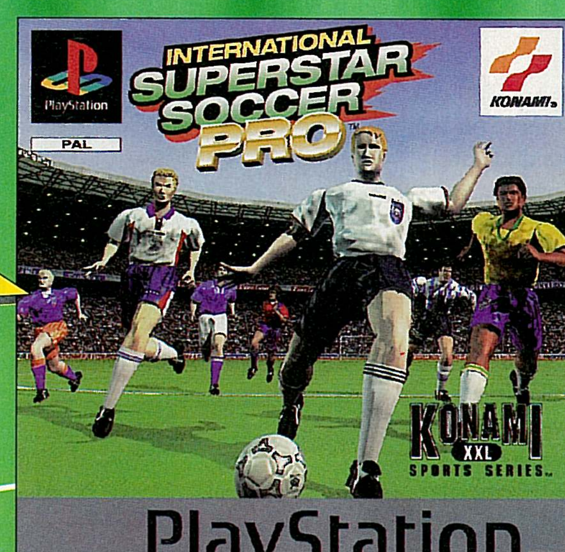
Repeticiones

Si bien es cierto que no podemos ver las repeticiones de las jugadas salvo que se haya marcado un gol, será con estas imágenes cuando apreciaremos en su justa medida la espectacularidad de este juego. Además, podremos acercar y alejar la imágen, ver el tanto desde la perspectiva de cualquier jugador, girar la cámara a nuestro antojo e, incluso, tener una visión cenital lejana para observar cada detalle. Sólo, insistimos, echamos de menos el no poder hacer esto en cualquier momento del juego, porque hay faltas, jugadas o disparos al larguero que lo merecen.

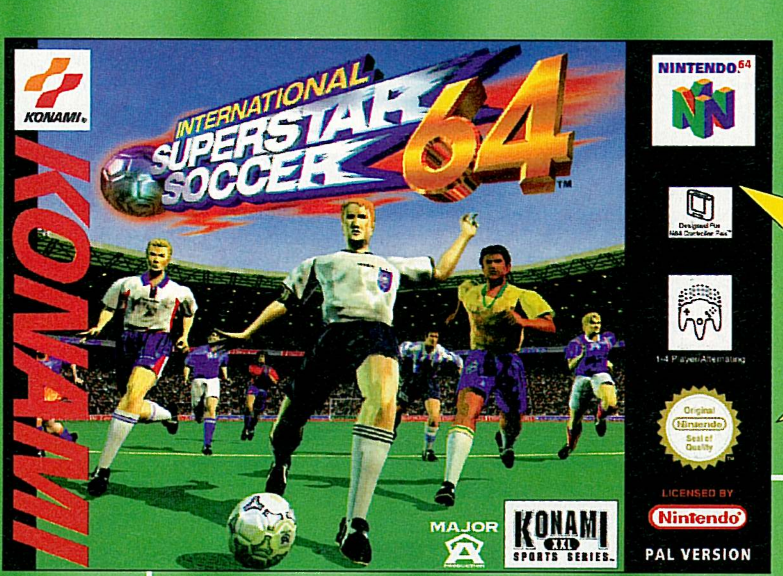
Las repeticiones nos permiten deleitarnos con los mejores y más espectaculares goles

LAS ESTRELLAS A TU ALCANCE

PVP RECOMENDADO
3.990
Pts







PVP RECOMENDADO
8.900
Pts



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35



I.S.S. PRO 98

KONAMI
Major
96 MEGAS
Japón

Un equipo muy bien consolidado

Hasta este momento no había ninguna duda de que INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 era el indiscutible líder dentro de los simuladores futbolísticos. El citado cartucho supuso una agradable sorpresa tanto por su impresionante calidad, como por ser el primer simulador deportivo creado por KONAMI para ***NINTENDO 64***. Esta circunstancia ha hecho levantar una gran expectación sobre si la segunda parte sería capaz de superar al juego original. El primer dato positivo es que KONAMI vuelve a contar con MAJOR, responsable de la primera entrega, como grupo programador. Por otra parte, se observa un lavado de cara general que va desde la nueva *intro*, hasta el renovado formato de los menús, pasando por la música. Dentro del apartado gráfico se han perfeccionado las animaciones, suavizando los movimientos de los jugadores. Para ello se ha utilizado el sistema de **antialiasing**, que hace que los gráficos aparezcan más difuminados. Además, es el primer representante de la saga que rompe con la perspectiva lateral, incluyendo además una cámara desde detrás de las porterías. Otro de los aspectos modificados es la









PENALTIS
*El sistema empleado para lanzar los penaltis es el mismo utilizado en la primera entrega de este juego para **N64**.*

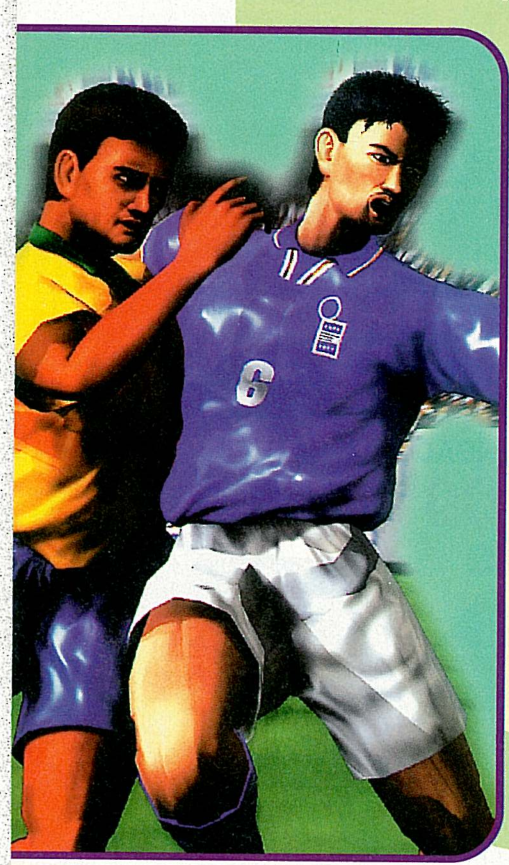






El lavado de cara realizado queda patente en los menús. En esta ocasión se presenta un diseño acorde con la competencia.











inclusión de nombres parecidos, aunque no iguales, a los de las diferentes selecciones. En el sistema de juego la novedad más destacada es el nuevo sistema para ejecutar los golpes francos, y el aumento en la dificultad. Dentro de las opciones no hay demasiadas novedades, aunque sí se mejoran aspectos como el editor, el modo entrenamiento y se aumenta hasta nueve el número de estadios, recogiendo algunos de los que van a ser escenario de la cita mundialista. Aunque este juego no suponga una revolución como la producida por su antecesor, no hay duda de que KONAMI ha optado por pulir determinados aspectos, manteniendo el espíritu del que sigue siendo el simulador más jugable de la historia de esta consola. **CHIP & CE**



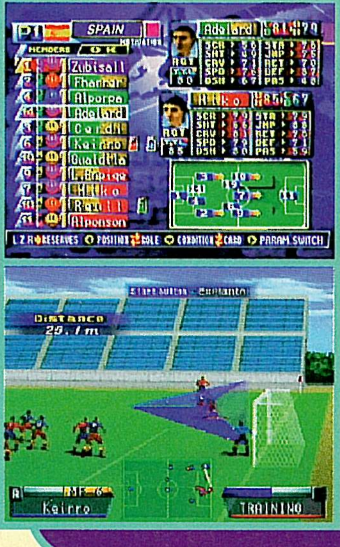
KONAMI vuelve a dar una clase magistral de cómo debe ser un juego divertido de fútbol. Jugable por encima de todo.



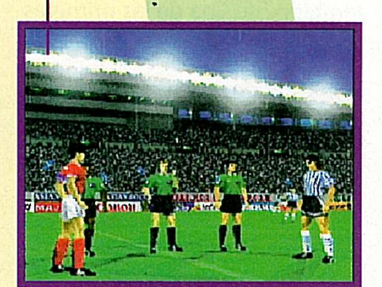
Novedades de ISS PRO'98.

Entre las novedades incluidas en la segunda entrega de **ISS** para ***Nintendo 64*** pueden destacarse dos desde el punto de vista de las opciones, y el mismo número si se tiene en cuenta el juego sobre el terreno. Dentro de estas últimas hay que mencionar el nuevo sistema para lanzar las faltas, en el que se incluyen dos barras (una de dirección y otra de altura). Además, se incluye una nueva perspectiva desde la parte posterior de las porterías. En cuanto a las opciones, se ha mejorado el editor, aumentando el número de caracteres disponibles y la altura de los jugadores, y se han incluido nombres similares a los de los jugadores que componen las diferentes selecciones nacionales.





INDUMENTARIAS.
Las equipaciones recogidas respetan los colores, franjas y diseño actual de las selecciones incluidas en el cartucho.





La segunda parte del número uno en su género mejora algunos aspectos, respetando el original





LIBERO GRANDE

NAMCO
Namco
CD ROM
Japón

Un nuevo concepto de juego



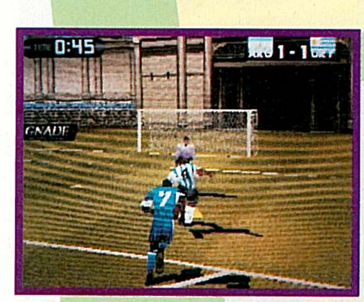
Si la versión de PLAYSTATION consigue mantener la jugabilidad de la recreativa con el mismo título, no hay duda que será un auténtico bombazo.



La posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea es una de las incógnitas de la versión para PSX.



NAMCO vuelve a la carga con la versión para *PLAYSTATION* de una de sus recreativas. Su principal peculiaridad es que el control se mantiene todo el partido sobre un mismo jugador. NAMCO fue una de las compañías pioneras en la programación de simuladores de fútbol con su saga PRIME GOAL para *SNES*. La compañía nipona también fue una de las primeras en acudir a la llamada de *PLAYSTATION*, para lo que centro sus esfuerzos en la creación de PRIME GOAL EX. Casi dos años después, planea su regreso a los 32 *bits* de SONY con una versión de su recreativa **LIBERO GRANDE**. El aspecto más destacado es que el control del usuario se mantiene en el mismo jugador independientemente de la proximidad de éste con el balón. Esta característica le diferencia de los simuladores tradicionales, en los que durante un partido se manejan diferentes jugadores. La mencionada circunstancia introduce un nuevo concepto dentro de la simulación de fútbol, aunque hay que recordar que esta opción está presente en muchos programas de baloncesto. Por lo demás, el juego utiliza como protagonistas a selecciones nacionales y promete novedades para la versión de *PLAYSTATION* con respecto a la recreativa. A la vista de la recreativa **LIBERO GRANDE** puede ser una de las grandes sorpresas de la temporada, aunque aún sea necesario observar el resultado final para poder tener un criterio justo sobre la nueva apuesta de NAMCO. **CHIP & CE**



En este título se controla un solo jugador durante la totalidad del partido



SUPER NUEVO

VIVA FOOTBALL

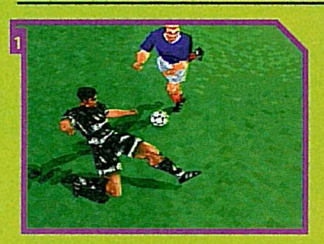
Un salto en el tiempo

VIRGIN
Virgin
CD ROM
Reino Unido



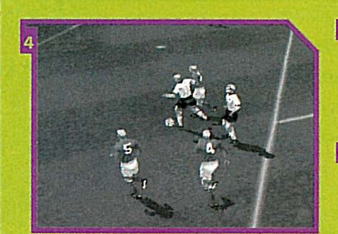
La llegada de los mundiales de fútbol va acompañada de juegos en los que se vive el ambiente que rodea a estos eventos deportivos. Las selecciones clasificadas, el sistema de competición, las sedes e incluso la mascota son algunos de los elementos más empleados por la compañía que consigue la licencia oficial. VIRGIN no la ha conseguido, por lo que ha buscado otra fórmula para vivir la próxima cita mundialista. Esta consiste en dar un salto en el tiempo y rememorar los últimos 40 años de mundiales. Así, desde el campeonato de 1958 hasta nuestros días, **VIVA FOOTBALL** recoge, no sólo a los equipos y jugadores que hicieron historia, sino también el ambiente que reinaba en esos momentos. En este sentido destaca el apartado musical (donde se ha puesto especial interés en recoger melodías propias de cada época) y la presentación visual, en la que se reflejan los efectos televisivos (rótulos, marcadores, indicadores de tiempo, etc) que permitía la técnica de cada momento. La representación, tanto física como técnica de los jugadores que marcaron época, es otro de los aspectos que sabrán valorar los aficionados al fútbol con algunos añitos. En definitiva, una visión de la historia futbolística de los últimos 40 años. **CHIP & CE**

40 años de fútbol







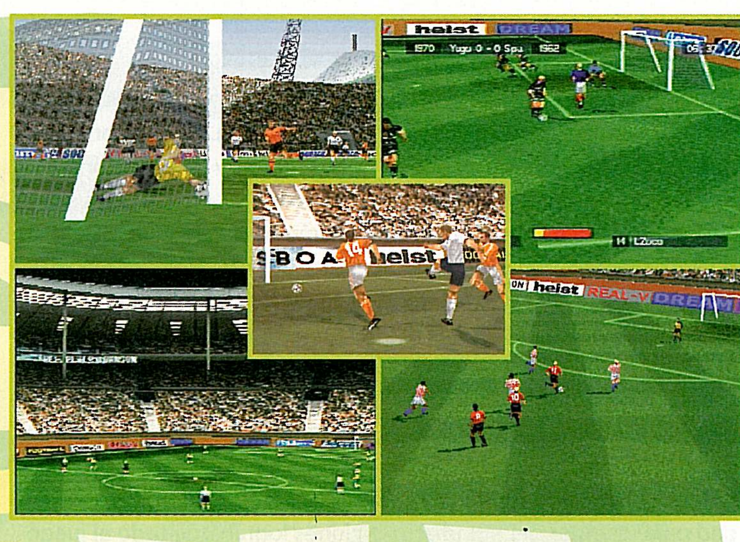


1 *Los uniformes reflejan los cambios en la moda deportiva a través del tiempo.*

2 *La variedad de equipos permite enfrentar a jugadores como **Kempes** y **Cruyff**.*

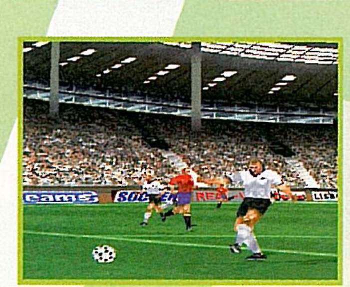
3 *En las filas españolas puede contarse con **Puskas**, **Luis Suarez**, **Amancio** o **Iribar**.*

4 *Las retransmisiones televisivas se adaptan a las condiciones tecnológicas de cada época.*

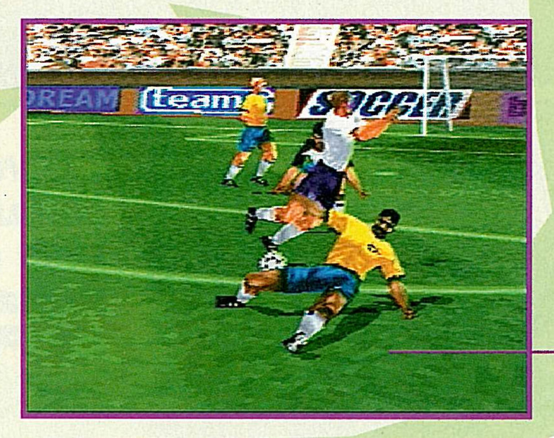




VIVA FOOTBALL hace posible rememorar grandes partidos que hicieron historia en los mundiales. La calidad de la beta analizada permite prever un magnífico juego en todos sus aspectos.







Es posible hacer que dos equipos de diferentes épocas se enfrenten, o formar un equipo con las grandes estrellas del panorama mundial.



SUPER NUEVO

WORLD LEAGUE SOCCER

La única oportunidad para Saturn

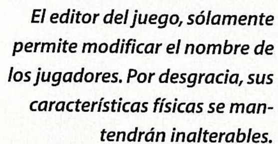
EIDOS
EIDOS
CD ROM
REINO UNIDO



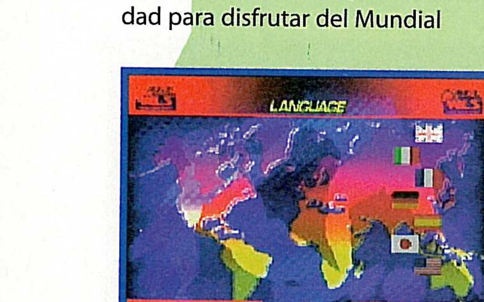


Mientras que han aparecido un gran número de simuladores de fútbol para *PlayStation*, los usuarios de *Saturn* no han tenido tanta suerte. Hasta ahora, las diferentes versiones de World Wide Soccer y de FIFA permitían mantener viva la llama del fútbol en los 32 *bits* de SEGA. Sorprendentemente, la propia SEGA no ha lanzado ningún juego centrado en el Mundial de Francia, por lo que parece que la única oportunidad para disfrutar del Mundial con una *Saturn* tendrá que producirse de la mano de **World League Soccer**. El juego presenta unos menús y unas opciones similares a las ofrecidas en su versión para *PlayStation*. Dentro de las últimas destaca la inclusión de los clubs pertenecientes a nueve ligas, junto a las selecciones nacionales. Sin embargo, donde se ponen de manifiesto las diferencias es en el apartado gráfico. El diseño de los jugadores es parecido, pero las animaciones logran que todo el juego se desarrolle de una forma mucho más suave. A falta de los grandes títulos, el compacto de EIDOS puede dar horas de diversión a unos usuarios a los que hace falta devolver la ilusión. **CHIP & CE**





El editor del juego, sólamente permite modificar el nombre de los jugadores. Por desgracia, sus características físicas se mantendrán inalterables.







La versión de Saturn apunta una calidad superior a la de PlayStation.





SUPER NUEVO

KICK OFF WORLD

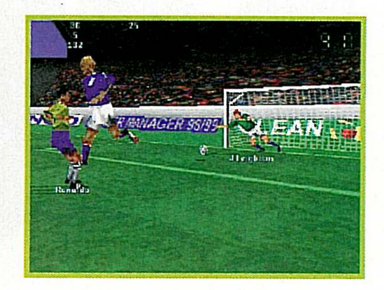
Un Clásico renovado

FUNSOFT
ANCO
CD ROM
REINO UNIDO

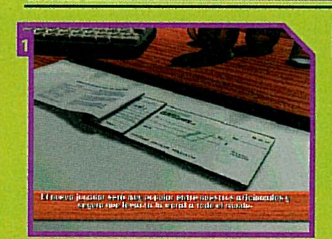
Uno de los títulos que marcó una época en el mundo de los simuladores deportivos llega a ***PlayStation*** ofreciendo tres alternativas diferentes: el clásico simulador en dos dimensiones, una actualización del mismo en 3D y toda la gestión en una función de manager.

Kick Off, en sus diferentes entregas, se convirtió en uno de los clásicos dentro de los simuladores de fútbol. La imagen visual que nos queda de las primeras versiones es una perspectiva aérea, en la que 22 jugadores se movían a una velocidad endiablada. Ahora, y después del fallido Kick Off 3 (***Super Nintendo-Mega Drive***), la saga continua ofreciendo la oportunidad de recordar viejos tiempos con una modalidad en 2D. Sin embargo, la principal aportación del juego es la nueva modalidad que recoge las características de sus antecesores, transportadas a tres dimensiones. La impresionante variedad de opciones, los diferentes equipos (más de 100 selecciones y casi el doble de clubs), son otros de los alicientes rescatados de las primeras versiones. Tampoco podía faltar el modo manager, con el que fichar jugadores, y tomar las decisiones tanto financieras como tácticas del club. Si a todo ello le unimos el texto de pantalla y los comentarios en español, se obtiene un juego cargado de alicientes en el que se combina la nostalgia con las nuevas aportaciones. CHIP & CE





Opción de manager



1 *Entre las posibilidades que ofrece el modo mánager se incluye la compra y venta de jugadores.*



2 *Las finanzas son otro de los aspectos a tener en cuenta a la hora de dirigir un equipo.*









Para aficionados a los simuladores de fútbol más veteranos, Kick Off será un reencuentro feliz con uno de los clásicos más emblemáticos.



Además del novedoso simulador en tres dimensiones, este juego permite revivir viejos tiempos con la reproducción del clásico Kick Off en 2D. La perspectiva aérea es aquí la protagonista.



Aunque el juego tardará aun en salir al mercado, todo indica que puede convertirse en una de las alternativas a los populares ISS y FIFA.

El juego del MUNDIAL

Copa del Mundo: Francia 98

La consecución de la ***licencia oficial*** del Mundial Francia 98 por ELECTRONIC ARTS sirve para renovar su reciente FIFA'98 dándole un ambiente ***mundialista***. Las principales diferencias son la nueva presentación, y la reproducción de finales históricas.





Desde que ELECTRONIC ARTS se hizo con la licencia del máximo organismo del fútbol internacional, la **F.I.F.A.**, uno de los secretos del éxito de su saga deportiva ha sido la inclusión de jugadores y equipos reales (clubs y selecciones) de los cinco continentes. La llegada del mundial de **Francia 98** ha supuesto una nueva oportunidad para la compañía americana, que no ha dudado en hacerse con la licencia oficial de este campeonato. A pesar de que la última entrega de la saga (FIFA: Rumbo al Mundial 98), ya hacia referencia a la mencionada cita deportiva, se ha buscado sacar un poco más de jugo al próximo campeonato del mundo. Para ello se aprovecha la estructura de su reciente lanzamiento dándole un lavado de cara en la presentación e incluyendo algunas novedades en el abanico de opciones. Lo primero que salta a la vista es que **Raúl González** ya no es el encargado de promocionar el juego. Sin embargo, sí

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELEC.ARTS
PROGRAMADOR	E.A.SPORTS



Gracias a ELECTRONIC ARTS podemos disputar nuestro propio mundial en casa, e incluso cambiar la historia con los partidos clásicos.

VALORACION

Después de ver la anterior entrega de FIFA nadie puede dudar de la gran evolución de este juego. La utilización de la misma base técnica le permite brillar a gran altura en todos los apartados, y la incorporación de los partidos históricos supone todo un aliciente para su disfrute. Sólo nos queda saber si para los que ya tienen el anterior FIFA son suficientes alicientes.

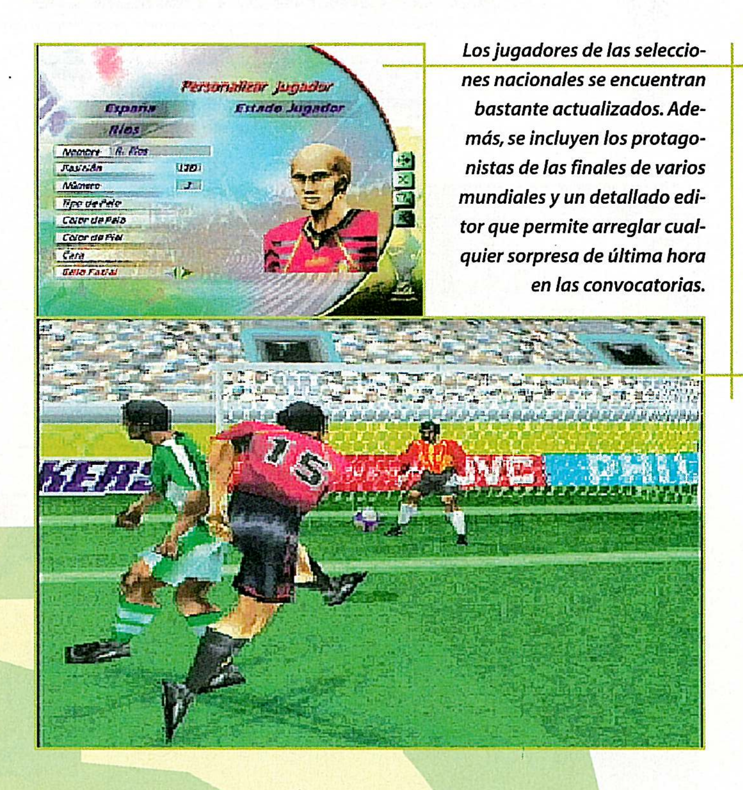
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

DEPORTIVO

CD ROM

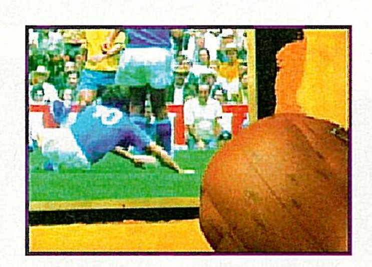
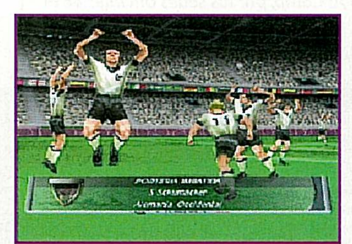
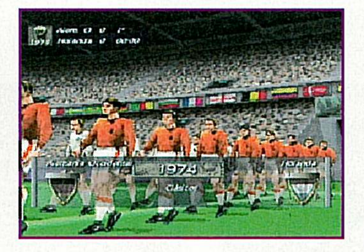
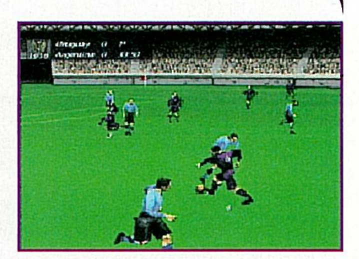
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

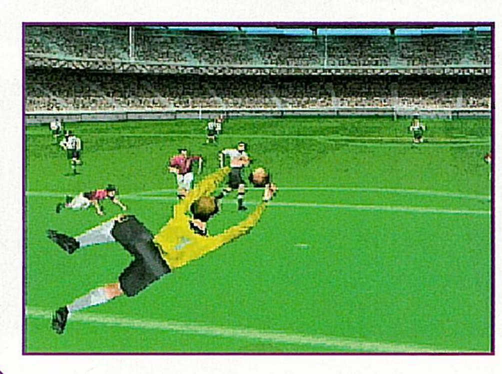
se mantiene la colaboración de **David Ginola** en el diseño de los movimientos de los jugadores. Por otra parte, se ha modificado la impresionante *intro* de su antecesor. Para esta ocasión se recoge a la mascota de **Francia 98** en una serie de imágenes aderezadas con la música de **Chumbawamba**. De esta forma se mantiene la utilización de melodías conocidas, ya que en su antecesor se empleaba al popular grupo **Blur**. En los menús también hay una renovación total, empleando una esfera dividida en varias porciones como icono principal. También se han sustituido los estadios y los vídeos de los mismos recogidos anteriormente por los de las sedes oficiales donde se van ha disputar los diferentes partidos. Como es lógico, la base técnica no ha variado, por lo que se sigue pudiendo disfrutar con unos movimientos suaves y todo tipo de regates y remates. En cuanto a las opciones, destaca la eliminación de los clubs, dejando todo el peso en las selecciones nacionales. Esta circunstancia supone una apuesta arriesgada pero obligada al tratarse de un compacto centrado en el mundial. Para compensar, se añade la posibilidad de disputar algunas de las finales de los campeonatos mundiales (como la magnífica de México 70 o de Alemania 74). En las mismas, no sólo se recogen los nombres reales de



Los jugadores de las selecciones nacionales se encuentran bastante actualizados. Además, se incluyen los protagonistas de las finales de varios mundiales y un detallado editor que permite arreglar cualquier sorpresa de última hora en las convocatorias.

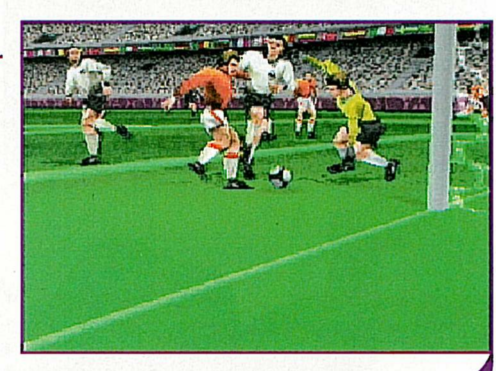




Finales Históricas

La principal aportación es la reproducción fidedigna de algunas de las finales de mundiales anteriores, concretamente las de 1930, 1938, 1950,1954,1966, 1970, 1974 y 1982. En ellas tanto uniformes como alineaciones reflejan fielmente momentos ciertamente inolvidables para los grandes aficionados al deporte rey por excelencia.



GRAFICOS 94

Tal y como ocurría en su antecesor la espectacularidad gráfica es una de las constantes en este juego. La variedad de cámaras y el detalle en los uniformes de las selecciones es uno de sus puntos fuertes.

MUSICA 92

Aunque se elimina la magnífica música de BLUR, la incorporación del grupo CHUMBAWAMBA no tiene nada que envidiar. Es interesante observar la incorporación de melodías de éxito a los diferentes simuladores deportivos.

SONIDO FX 95

Comentarios de MANOLO LAMA y PACO GONZÁLEZ. Aunque otros juegos ya cuentan con colaboraciones similares, la aportación de los miembros de la redacción de deportes de la cadena SER es, sin duda, la más destacada de todas.

JUGABILIDAD 92

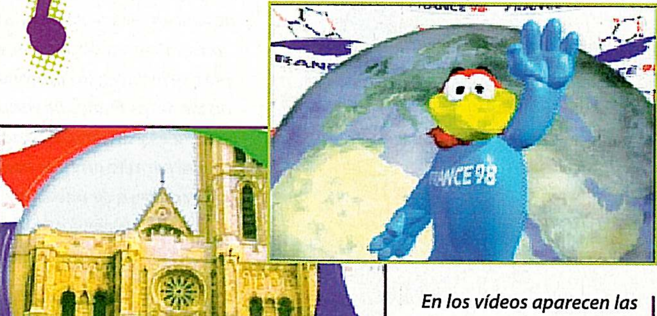
La jugabilidad está a la misma altura que en la pasada entrega. La única incógnita se plantea a la hora de valorar si la incorporación de los partidos históricos es capaz de reemplazar la ausencia de los clubs de fútbol.

GLOBAL



+ Los partidos históricos y la cuidada presentación.

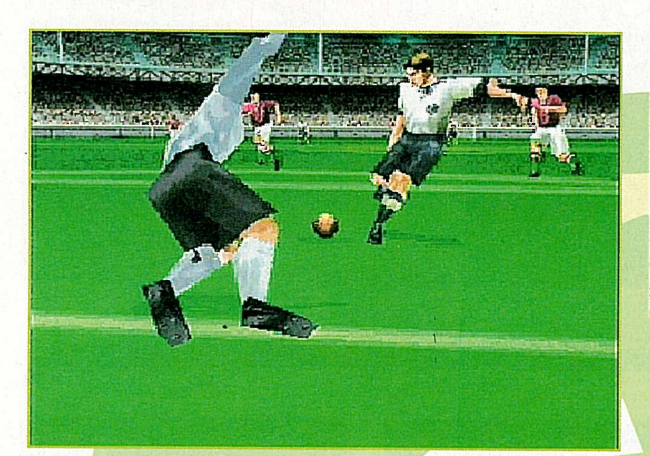
- La obligada eliminación de los clubes.

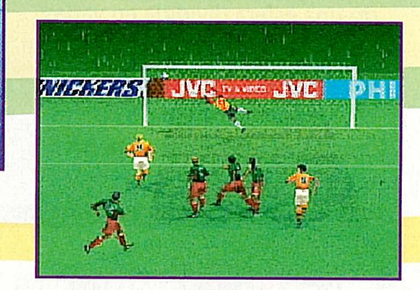


En los vídeos aparecen las gracias de la mascota del campeonato francés.



Las repeticiciones ofrecen la cara más espectacular del juego, permitiendo utilizar todo tipo de planos y perspectivas.

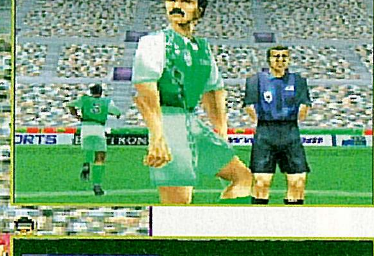




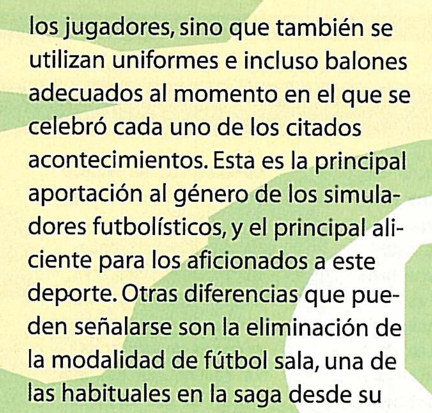
Se han sustituido los estadios recogidos en la anterior versión, entre los que se encontraba el Nou Camp, por las sedes oficiales de la próxima cita mundialista.











los jugadores, sino que también se utilizan uniformes e incluso balones adecuados al momento en el que se celebró cada uno de los citados acontecimientos. Esta es la principal aportación al género de los simuladores futbolísticos, y el principal aliciente para los aficionados a este deporte. Otras diferencias que pueden señalarse son la eliminación de la modalidad de fútbol sala, una de las habituales en la saga desde su primera aparición en FIFA'97, y la incorporación de preguntas sobre los campeonatos del mundo en el descanso de los partidos (aspecto ya incluido en algunas entregas de la saga NBA LIVE). En resumen, una oportunidad para disfrutar con la calidad de la última entrega de FIFA, añadiendo el aliciente del ambiente mundialista y la magnífica reproducción de los partidos históricos. Muy recomendable.

CHIP & CE

¿DOPPING?

¿QUIEN NECESITA DOPPING?

Para ser el mejor en cualquier deporte no hace falta dopping. Hace falta una alimentación equilibrada, empezando por el desayuno. Por eso hemos mejorado Frosties de Kellogg´s. Ahora te aporta el 50% de las vitaminas B1, B3 y B6 que necesitas cada día para sacarle partido a tu cuerpo, aprovechando al máximo la energía del desayuno. El resto depende de ti.



Di sí al deporte y **NO** a las drogas.

Kellogg´s apoya a la Fundación de Ayuda Contra la Drogadicción.

Despierta el tigre que hay en ti.



Copa del Mundo Francia 98

Por un PUÑADO de goles

Tras la mejora ofrecida por la última *versión* de FIFA para Nintendo 64, ELECTRONIC ARTS vuelve a utilizar la misma base *técnica* rodeándola de todo el ambiente *mundialista.*

ELECTRONIC ARTS fue la primera compañía en lanzar un simulador futbolístico (FIFA 64), para los 64 *bits* de NINTENDO. Las prisas por conseguir este honor llevaron a un cartucho muy pobre desde el punto de vista visual y aún más desde la perspectiva de la jugabilidad. La reciente llegada de FIFA'98 RUMBO AL MUNDIAL supuso un completo lavado de imagen para la saga con un juego a la altura de las circunstancias. Las claves de esta diferencia fueron una notable mejora en la jugabilidad y la incorporación, entre otras opciones, de los clubs y jugadores de la liga española. Para **COPA DEL MUNDO FRANCIA 98**, se vuelve a utilizar el mismo desarrollo gráfico aunque, tal y como ocurre en la versión para ***PSX***, se hacen algunos cambios en las opciones con el objeto de dar al juego un ambiente mundialista. Para empezar se eliminan los clubs dejando todo el peso en las selecciones, y se introducen los equipos y jugadores reales que disputaron algunas de las finales más interesantes de campeonatos mundiales. En este apartado hay que decir que la adaptación de los uniformes a la época en la que se disputa cada partido es peor que la ofrecida en la versión de ***PLAYSTATION***. Además, independientemente de la fecha en la que se produce cada

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	E.A.SPORTS
PROGRAMADOR	E.A.SPORTS

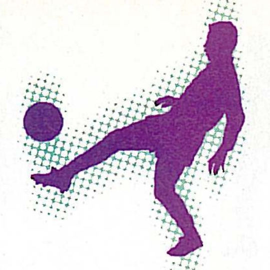
VALORACION

Al utilizar la magnífica base técnica de la anterior entrega, no sorprende la gran calidad de la nueva apuesta de ELECTRONIC ARTS. La duda está en determinar hasta qué punto la incorporación de finales mundialistas supone un aliciente suficiente para hacer olvidar a los clubs de fútbol. De todas formas, no tiene rival alguno.

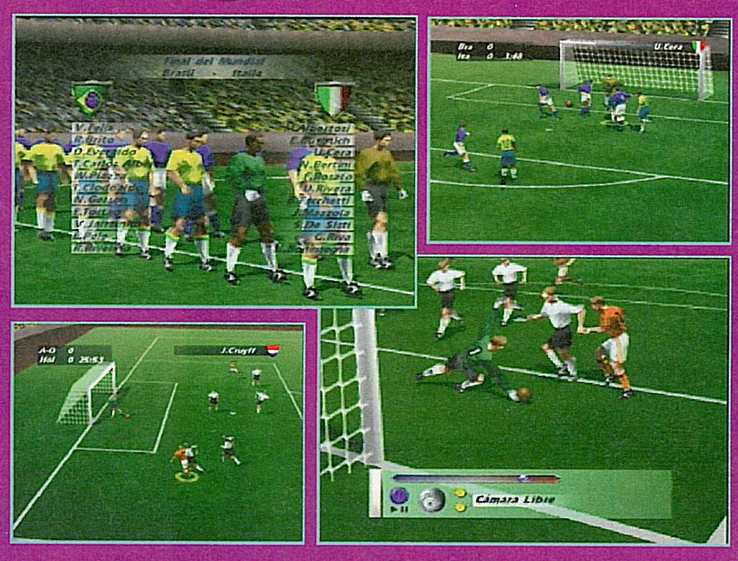
COPA DEL MUNDO FRANCIA 98

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



Un guiño a la Historia

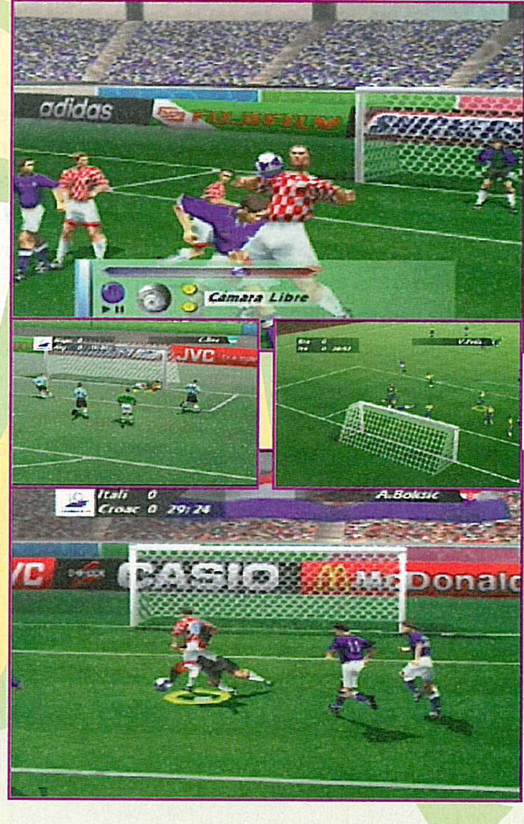


El aspecto más destacado del juego es la posibilidad de vivir algunas de las finales mundialistas que hicieron historia. Desde la ya lejana final de 1930 hasta el Alemania-Italia de 1982, una sucesión de estrellas se pasean por este juego rememorando viejos laureles.

partido, siempre se utiliza el balón de tonos rojizos formado por piezas de cuero rectangulares. Otra modificación con respecto a la entrega para ***PSX*** es la eliminación de los comentaristas de la **SER**, tal y como ocurrió en FIFA: Rumbo al Mundial 98. Por lo demás, destaca la eliminación del fútbol sala, la incorporación de preguntas tipo trivial, la nueva música, y la sustitución de los 16 estadios por las sedes de la próxima copa del mundo. Si disfrutaste con FIFA'98 y eres un nostálgico del fútbol, tienes una buena oportunidad para rememorar la historia mundialista.

CHIP & CE





Ambiente Mundialista

El juego recoge el ambiente mundialista en muchas de sus facetas. Aunque no se incluyen los vídeos de la versión de *PlayStation*, sí se recogen los estadios sede del Campeonato del







Mundo. Otro de los aspectos recogidos es la mascota, que limita su aparición a la *intro*. Por otra parte destaca la presentación de los jugadores en el momento de saltar al terreno de juego, en la que se incluye el himno de los diferentes países.



GRAFICOS 91

el apartado gráfico es similar al empleado en la anterior entrega. solamente puede achacarse que la reproducción de los uniformes en las finales históricas no se adapta al momento temporal en el que se producen.

MUSICA 92

como ocurre en la versión de *PlayStation*, se sustituye al grupo **Blur** por **chumbawamba**. el protagonismo de este apartado se limita casi exclusivamente a la breve intro, que hará que bailen hasta las abuelas.

SONIDO FX 84

La no inclusión de **Manolo Lama** y **Paco González** (comentaristas de la **cadena SER**), hace que el juego pierda gran parte del encanto y del realismo que ofrece la sobresaliente versión de *PlayStation*.

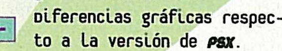
JUGABILIDAD 89

el juego ofrece el mismo desarrollo que su antecesor en el terreno de juego. Destacan los regates, combinando el botón «Z» con cualquiera de los otros. La eliminación de los clubs es su mayor inconveniente.

GLOBAL



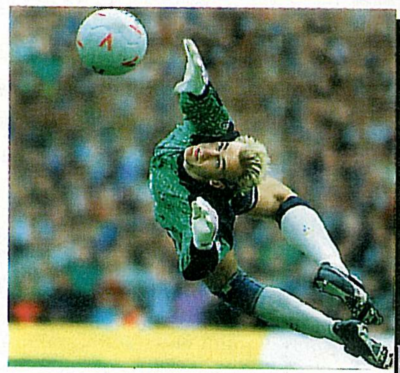
90



+ La posibilidad de rememorar gestas mundialistas.
- Diferencias gráficas respecto a la versión de ***PSX***.

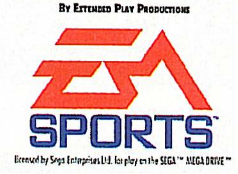










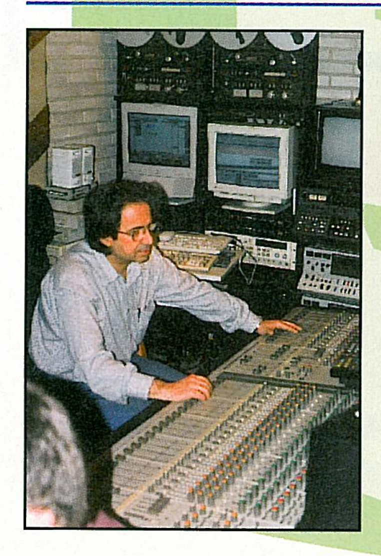


UNA SAG

UNA GRAN TRAYECTORIA

Hasta conseguir los derechos del Mundial de Francia 98, EA ha sido una de las compañías que más ha luchado en el terreno de la simulación futbolística. Su trayectoria esta ligada a la saga FIFA, un título que cuenta con versiones para 9 consolas diferentes además de las entregas para ***PC***. Todo empezó en 1993 con FIFA International Soccer para ***MD***. Este juego supuso la llegada de la espectacularidad gráfica, mediante una perspectiva isométrica, en oposición a la jugabilidad del por entonces popular Sensible Soccer. El año siguiente, apareció la versión para ***SNES*** que, con 8 megas menos, se mostraba inferior al cartucho de ***MD*** (este es uno de los aspectos que se convertiría en una de las constantes de la serie). Ese mismo año, llegó FIFA International Soccer'95 para ***MD***, cuya principal aportación fue la incorporación de clubs. A partir de ese momento se produce la aparición de las consolas de 32 *bits* por lo que se produce el lanzamiento simultáneo de versiones para ***MD, SNES, PSX*** y ***SAT***, sin tener en cuenta las versiones para portátiles que se han ido sucediendo así como una entrega para ***Mega CD*** y otra para ***3DO***. Así aparece FIFA 96 Soccer (1995) y FIFA 97 (1996), al que para las versiones de ***MD*** y ***SNES*** se les acompañó de la denominación «Gold». La llegada de los 32 *bits* supuso un cambio radical en la serie, sumando nuevas perspectivas a la isométrica, y aprovechando la capacidad gráfica de las nuevas consolas. En 1996 EA se adelanta a la competencia con FIFA 64, que a pesar de sus limitaciones pasará al historia como el primer simulador de fútbol para ***N64***. En 1997 y 1998 EA consigue la mencionada licencia mundialista, lo que la anima a lanzar dos nuevos títulos: FIFA, Rumbo al Mundial 98 y Copa del Mundo Francia 98. Con ellos se alcanza el mayor nivel de la saga a la vez que se pone de manifiesto que la licencia de este campeonato del mundo está en muy buenas manos. **CHIP & CE**

LA VOZ SE LLAMA MANOLO LAMA





MANOLO LAMA *podría competir en el Copa del Mundo para Personas Ocupadas... y ganaría al no presentarse por haberle surgido otras cosas. En la foto superior podemos verle junto a The Scope «Amunike Naranjo».*

Como todos sabréis a estas alturas, **Manolo Lama**, periodista y locutor deportivo de la **Cadena Ser**, ha sido el encargado de dar vida a los comentarios de **Copa del Mundo Francia 98.** Lo que muy pocos podéis conocer es la absoluta maestría y la enorme capacidad que ha demostrado este profesional durante la grabación. Para que os hagáis una idea, en lo que sus colegas de otros paises emplearon dos semanas y pico, **Lama** sólo precisó de cuatro días y encima le sobraron unas cuantas horas. Para ilustrar semejante logro basta con citar algunas cifras. Durante este maratón, su prodigiosa garganta repitió por triplicado y sin quebrarse, el nombre, los goles o las excelencias del juego de más de 1.000 jugadores y 56 selecciones.





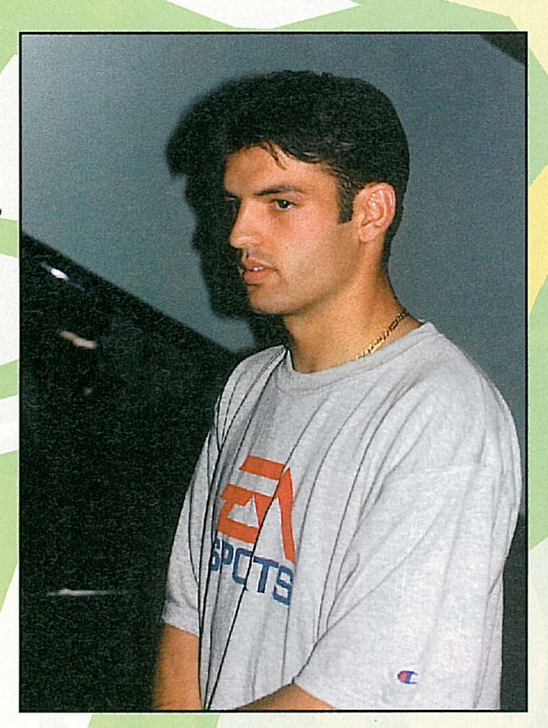


FA

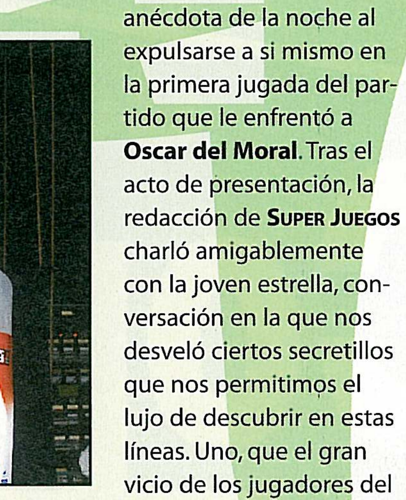
A MITICA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
By Electronic Arts and The Creative Assembly
Brought to you in association with adidas PREDATOR

CON MORIENTES EN LA PRESENTACION DE COPA DEL MUNDO FRANCIA 98







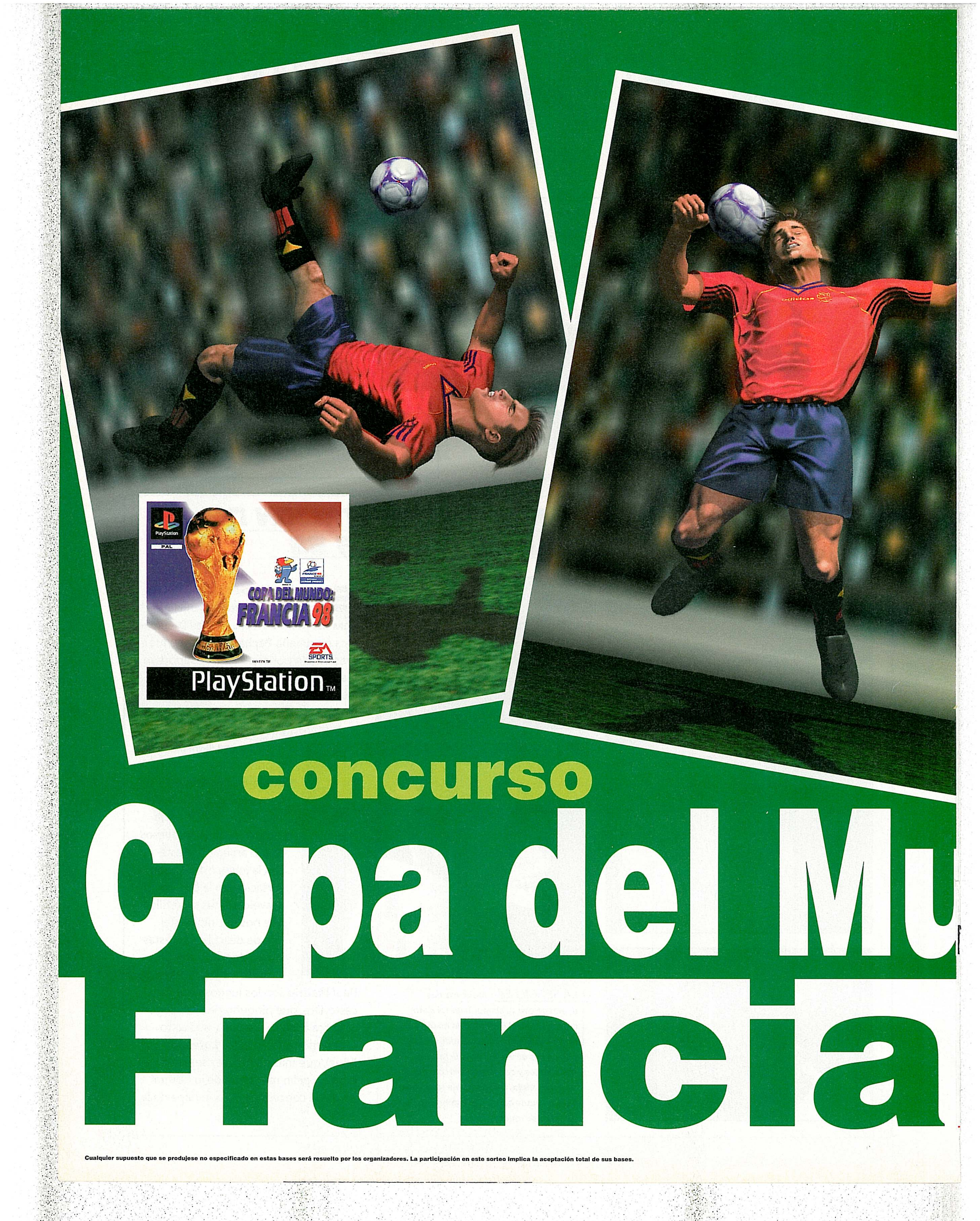




LA SENCILLEZ *MORIENTES nos demostró con su simpatía que el éxito cosechado en el **Real Madrid** no le ha cambiado en absoluto. Además nos confesó que es un verdadero adicto a los videojuegos y que su primera consola **«era muy vieja, tanto que me tocó en un bingo»**. Desde aquí le deseamos que siga cosechando muchos éxitos.*

El pasado miércoles 13 de Mayo se efectuó la presentación oficial de **COPA DEL MUNDO FRANCIA 98**, en la discoteca madrileña **Pacha**. El acto, que fue presentado por el periodista deportivo **Iñaki Cano**, contó con la presencia del joven delantero del Real Madrid, **FERNANDO MORIENTES**, quien protagonizó la anécdota de la noche al expulsarse a si mismo en la primera jugada del partido que le enfrentó a **Oscar del Moral**. Tras el acto de presentación, la redacción de **SUPER JUEGOS** charló amigablemente con la joven estrella, conversación en la que nos desveló ciertos secretillos que nos permitimos el lujo de descubrir en estas líneas. Uno, que el gran vicio de los jugadores del **Real Madrid** son los juegos de Baloncesto. Dos, que ninguno de ellos coge al **Barça** cuando juegan. Y tres (esto esperemos que no lo lea **Lorenzo Sanz**), que más de una vez se han acostado un pelín más tarde de lo normal en plena concentración por culpa de la consola.




PlayStation
PAL
COPA DEL MUNDO:
FRANCIA 98
EA SPORTS
PlayStation
concurso
Copa del Mu
Francia
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

en ZONA de promoción

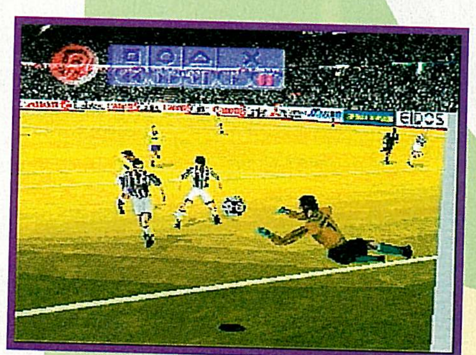
World League Soccer'98

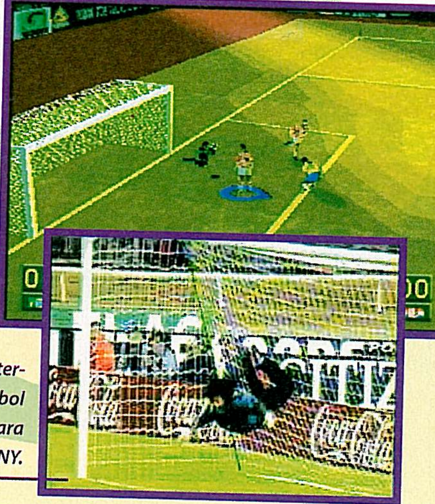
Eidos trata de aprovechar el éxito de los juegos deportivos lanzando de forma casi simultánea dos títulos, uno centrado en el mundo del baloncesto (WORLD LEAGUE BASKETBALL), y otro en el del fútbol (**WORLD LEAGUE SOCCER'98**). Este último ha sido programado por SILICON DREAMS, una compañía que ya colaboró con EIDOS tanto en OLYMPIC SOCCER como en la versión de este mismo juego, con equipos de la liga inglesa, a la que se denominó SOCCER'97. Con el cambio de título parece que se trata de buscar un nuevo enfoque centrándose en la sencillez gráfica. Así, el diseño de los jugadores no es demasiado detallado, facilitando tanto su movimiento como el del balón. Con respecto a la *beta*, se ha mejorado la presentación manteniendo las mismas opciones. Entre éstas destaca la inclusión de nueve ligas (la española entre ellas), la presencia de selecciones nacionales, las tres cámaras y el mismo número de *zooms*, y un pobre editor que sólo permite cambiar el nombre de los jugadores. Si a esta escasez de alicientes le unimos una reducida jugabilidad, el resultado es un juego mediocre.

CHIP & CE



El juego presenta algunos detalles interesantes, como las magníficas repeticiones en los fueras de juego y la posibilidad de colocar la barrera en los tiros libres.





Este compacto es el tercer simulador de fútbol creado por EIDOS para los 32 bits de SONY.

VALORACION

- Después de OLYMPIC SOCCER y SOCCER'97, EIDOS sigue probando suerte dentro de los simuladores futbolísticos para PLAYSTATION. A pesar de sacrificar el apartado gráfico en busca de una pretendida, que no lograda, jugabilidad, no consigue un resultado con el que competir con los grandes títulos del género.
- El resultado final no alcanza la calidad lograda por sus competidores en el género de los simuladores futbolísticos.



W. LEAGUE SOCCER'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

70

Los gráficos utilizados presentan un diseño muy sencillo, con unas texturas pácticamente inexistentes. Sin embargo, el movimiento de jugadores y los desplazamientos del balón están mucho más logrados.

MUSICA

84

menús, los comentarios únicamente están recogidos en inglés. En ellos se nombra a los jugadores a pesar de que no sean exactamente los reales.

JUGABILIDAD

63

La velocidad y el sencillo control de los jugadores son los aspectos en los que se fundamenta este apartado. Sin embargo, la sensación que proyecta dista mucho de la que se vive sobre un terreno de juego.

GLOBAL

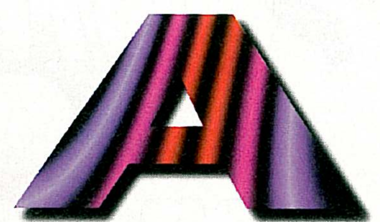
70

\+ EIDOS sigue apostando por el terreno deportivo.

\- La pobre jugabilidad unida al discreto apartado gráfico.



una SAGA meteórica

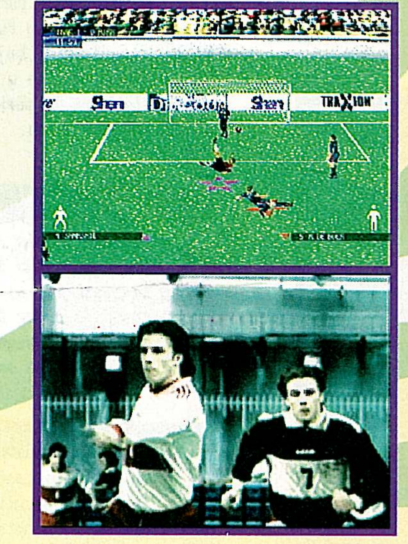


Adidas Power Soccer'98

En tan sólo dos años PSYGNOSIS ha conseguido convertir ADIDAS POWER SOCCER en la saga más prolífica de fútbol para **PLAYSTATION**. Hasta ahora, la compañía británica se había limitado a incluir nuevas opciones sobre la base técnica recogida por la primera entrega, en la que ya se nota el peso y el paso del tiempo. Con la llegada de **ADIDAS POWER SOCCER'98** parece que por fin se han decidido a incluir novedades técnicas empleando un diseño de los jugadores mucho más detallado. Sin embargo la animación necesita ser mejorada, ya que el juego resulta excesivamente brusco en todos sus aspectos. Por otra parte, hay que citar la larguísima y aburrida *intro*, en la que se nos muestra la convocatoria y el viaje de los jugadores a **París**, así como la eliminación de los comentarios de **José Angel de la Casa**.

Entre los aspectos destacados se encuentran los vídeos que reproducen anuncios de ADIDAS, y en los que puede verse desde a **Marcel Desailly** hasta a **Alessandro Del Piero**. La variedad de equipos (incluyendo selecciones y clubs de primera y segunda división), con jugadores reales y las diferentes competiciones son lo mejor de un juego bastante más que mediocre.

CHIP & CE



VALORACION

A pesar de suponer la ruptura con la anterior base técnica y de incluir un gran número de opciones, la jugabilidad juega una mala pasada a PSYGNOSIS. Aunque parezca mentira, los momentos más divertidos se producen al escuchar los absurdos comentarios que, durante los partidos, tratan de ilustrarnos sobre las bondades del deporte y el noble corazón de los futbolistas. Casi vale la pena por la risa que da.



El juego incluye varios anuncios de ADIDAS, en los que puede verse a grandes figuras del actual panorama futbolístico.

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	SHEN

ADIDAS POWER SOCCER'98

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	8
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 71

Después de tres entregas se ha modificado el apartado gráfico. El diseño de los jugadores es mejor, aunque la animación deja bastante que desear. Pero lo peor es la brusquedad y el poco realismo de los movimientos.

MUSICA 73

El apartado musical desaprovecha una oportunidad para lucirse en la larga y tediosa intro. Ni siquiera la música es capaz de evitar que el usuario tenga que hacer grandes esfuerzos para no quedarse dormido.

SONIDO FX 60

Se han eliminado los sosos comentarios de José Angel de Casa. En su lugar se incluyen otros, también en español, plagados de frases moralistas. Sin querer, constituye el aspecto más divertido del juego.

JUGABILIDAD 63

La defectuosa animación de los jugadores y los extraños desplazamientos del balón reducen considerablemente la jugabilidad. Para futuras entregas tiene que ser el aspecto que debe ser más mejorado.

GLOBAL



68

\+ Las intenciones de renovación y la variedad de opciones.

\- La aburrida intro y los comentarios durante los partidos.

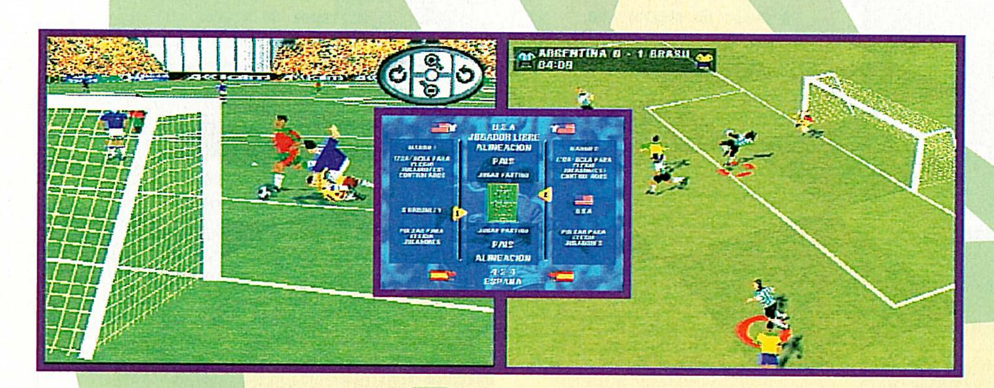


Un CLASICO venido a menos

Super Match Soccer

El creador de los clásicos MATCH DAY colabora en la versión de este juego para ***PLAYSTATION***. El resultado, tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad, deja bastante que desear a la vista de sus rivales directos dentro de los 32 *bits* de SONY. Los creadores de los clásicos simuladores deportivos para ***SPECTRUM*** y ***COMMODORE***, han probado suerte en los nuevos soportes. Así, **Dino Dini**, creador de KICK OFF, participó en un juego para ***MEGA DRIVE*** que llevaba su nombre. En esta ocasión **Jon Ritman**, responsable de la legendaria saga MATCH DAY y colaborador en TOTAL FOOTBALL, pone sus conocimientos al servicio de ACCLAIM. El programa presenta un diseño gráfico muy sencillo, incluyendo cinco cámaras con cuatro *zooms* diferentes. Sin embargo, ninguna de las combinaciones permite una visión demasiado clara. El control es bastante complicado, sin que exista ninguna similitud con la sencillez y jugabilidad de los clásicos MATCH DAY. Si a todo esto le sumamos la escasez de opciones y la competencia que existe dentro de ***PLAYSTATION***, la decepción es bastante grande. Por otra parte, se ha sustituido la denominación de MATCH DAY 3 por la de **SUPER MATCH SOCCER**. Dado el resultado final, no sería extraño que la modificación del título pueda deberse a un intento por evitar la identificación de la legendaria saga con este más que discreto programa que no hace honor a sus célebres creadores.

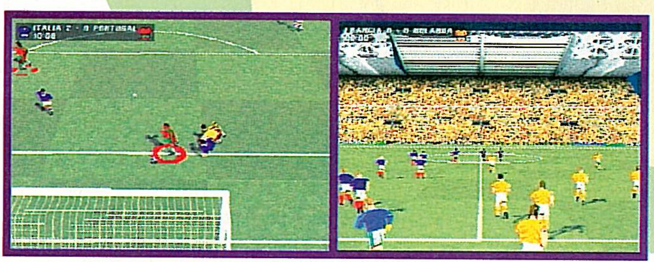
CHIP & CE



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM





VALORACION

La jugabilidad de los clásicos MATCH DAY hace que el nombre de JON RITMAN levante expectación entre los aficionados a los simuladores de fútbol. Tal y como ha ocurrido con otras estrellas de la programación para SPECTRUM y COMMODORE, el resultado logrado es absolutamente decepcionante. Unos gráficos pobres y un complejo sistema de juego hacen que ACCLAIM siga fracasando en el género futbolístico.

SUPER MATCH SOCCER

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 65

A la vista del resultado, parece que el apartado gráfico está condicionado por un intento de buscar jugabilidad. Ni las diferentes cámaras ni el diseño de los jugadores brillan a gran nivel.

MUSICA — 80

No sorprende por su calidad pero cumple con su función. De todas formas, dado el bajo nivel de los apartados gráfico y de jugabilidad, el papel de la música queda también en segundo plano.

SONIDO FX — 83

El aspecto más destacado dentro de los efectos de sonido es el de los comentarios. En este sentido, a pesar de poder elegir el español como idioma base, los comentarios incluidos son en inglés.

JUGABILIDAD — 64

En la presentación del juego realizada por Jon Ritman se hace referencia en un complejo sistema de control del juego como fórmula para lograr jugabilidad. A los programadores se les ha ido la mano.

GLOBAL — 65



\+ Que ACCLAIM intente luchar por hacerse un hueco en el género.

\- Que no lo consiga y que el nombre de Ritman quede empañado.

Los GRITOS del silencio

Mundiales'98

VALORACION

La presencia de uno de los grandes de la programación levanta siempre expectativas. En este caso el juego presenta una considerable escasez de opciones, a lo que se unen algunos fallos en el apartado gráfico. Aunque se agradece la innovación en el apartado sonoro, ésta no es suficiente para que la valoración global del juego lo sitúe en las posiciones de privilegio de la simulación futbolística.

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	Z-AXIS





Los gritos de los jugadores constituyen el aspecto más destacado del juego. Con ellos puede conocerse el jugador desmarcado.



Los nombres de los jugadores empleados no son reales, aunque muchos de ellos muestran gran similitud con ellos.

De la mano de **Dino Dini** y con la colaboración de importantes figuras del fútbol actual, llega un nuevo juego cuya faceta más sorprendente es la posibilidad de escuchar durante el partido los gritos de los propios futbolistas. Parece que el mundial sirve de argumento para que los grandes programadores de simuladores futbolísticos de antaño vuelvan al candelero. **Dino Dini**, creador de la saga KICK OFF, vuelve a la carga después de probar suerte con DINO DINI SOCCER para ***MEGA DRIVE***. En esta ocasión cuenta con la colaboración de futbolistas de la talla de **Gianfranco Zola**, **Marcel Desailly** o **Andreas Kopke** para dar cuerpo a un programa basado en polígonos con texturas. Los jugadores aparecen desproporcionados, y las imágenes se ralentizan en diferentes fases de los partidos (especialmente en las paradas de los porteros). Sin embargo, hay que mencionar algunos detalles como las zapatillas blancas de **Alfonso** (bautizado como Fonsero). Como aspecto más novedoso hay que citar la eliminación de un narrador y la posibilidad de escuchar los gritos de los jugadores sobre el césped. Estos pueden oírse en español, aunque con un cierto acento del otro lado del Atlántico. También hay que señalar la incorporación de un cursor para determinar la dirección de los tiros a puerta. Las opciones incluidas son escasísimas, ya que sólo puede disputarse un mundial y ni siquiera existe un editor de jugadores. Nada que hacer frente a los grandes de la simulación futbolística.

CHIP & CE



MUNDIALES'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	1
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 75

El diseño gráfico de los jugadores hace que exista una importante desproporción en sus rasgos. Aunque su animación es aceptable, el juego se ralentiza en determinadas fases. Las repeticiones sólo tienen una vista.

MUSICA — 75

Es un elemento complementario que se limita a acompañar durante los menús. Al no existir intro pierde protagonismo, pero lo gana en la presentación de los jugadores cuando éstos saltan al campo de juego.

SONIDO FX — 85

La incorporación de las voces de los jugadores durante los partidos supone una novedad. Aunque algunos de los comentarios puedan levantar sonrisas, se agradece el esfuerzo de aportar originalidad.

JUGABILIDAD — 78

El juego es rápido en términos generales, aunque se ralentiza en determinados momentos. La variedad de acciones que pueden realizarse es suficiente aunque tiene la limitación de la escasez de opciones.

GLOBAL

79

+ La incorporación de novedades como las voces de los jugadores.
- La escasez de opciones en un sector en el que suelen abundar.



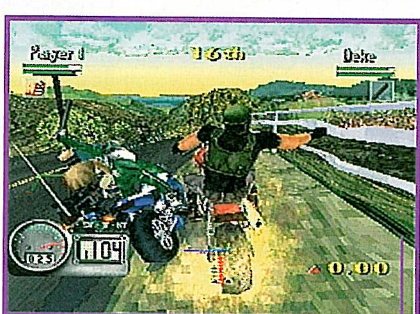
Los MOTEROS más rastreros



Si alguna vez deseaste lanzarte a la **carretera** con tu moto y disfrutar del **paisaje** mientras tu pelo y tus dientes vuelan al viento tras besar el bate de un tipo velludo con **menos estudios** que **Caneda** y **Jesús Gil** juntos... Road Rash 3D es tu juego.



El dicho «renovarse o morir» podría representar a la perfección el espíritu de una compañía como ELECTRONIC ARTS, que cada año nos ofrece una versión remozada de sus títulos más significativos. Esta costumbre que se remonta a los 16 *bits* y de la que sólo podríamos lamentar algunos pequeños fiascos, nos ha permitido ser testigos de la evolución de los juegos con el paso del tiempo y de los sistemas. Este es el caso de ROAD RASH que nació en ***MEGA DRIVE,*** contó con tres entregas y con el tiempo fue pasando de unas consolas a otras en un periplo que abarcó versiones para ***MEGA CD***, ***3DO***, ***SATURN*** y ***PLAYSTATION***. Aunque todas ellas compartían un esquema de juego prácticamente idéntico, las diferencias en materia gráfica, muy obstensibles a partir de la entrega de ***3DO***, convirtieron este

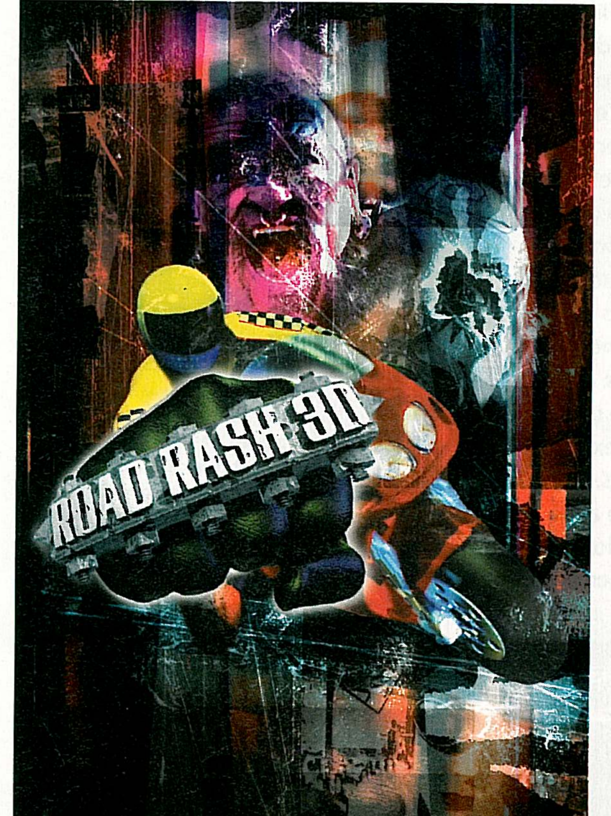


Ya lo dice el dicho «el que nace chulo...». En plena pelea con la policía, un caballito a una mano.

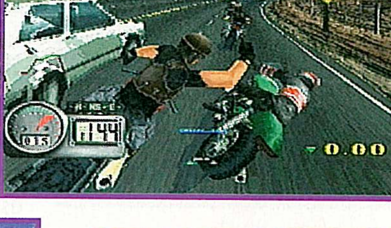




FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMAD	ELECTRONIC ARTS









VALORACION

Los fanáticos de cualquier asunto temen muchísimo de los cambios. En el caso de los forofos de ROAD RASH, el temor se centraba en que los cambios en materia gráfica pudieran afectar a su jugabilidad. Tras muchas partidas, podemos aseguraros que ROAD RASH 3D conserva todo el espíritu, emoción e intensidad típicas de la saga.



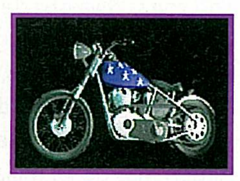
















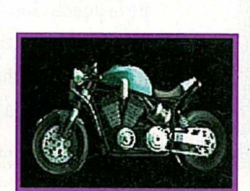
Perspectivas

Además de la aérea, posterior y alejada, en **Road Rash 3D** dispondréis de otra cercana, otra media y de una frontal para observar nuestras espaldas.





juego de motos en uno de los espectáculos más impresionantes de los últimos años. Pues bien, con la segunda aparición en ***PlayStation***, ELECTRONIC ARTS ha decidido hacerle un lavado de cara aún más salvaje enfocando el juego desde un punto de vista casi de recreativa, y cambiando los *sprites* de los personajes por polígonos con texturas. Por empezar por algún sitio, en **Road Rash 3D** encontraréis nuevas perspectivas de juego, formas más contundentes tanto en las motos como en los motoristas, escenarios con desniveles, saltos y giros descomunales, y todo ello a la velocidad más vertiginosa que podáis llegar a imaginar. A diferencia con las entregas anteriores, en que los recorridos eran monotemáticos (Pacific Coast, Sierra Nevada, etc), aquí veremos como se mezclan, en su mismo trazado, tramos de montaña, costeros o urbanos. Este detalle, que para muchos puede parecer un adelanto al dotar a las carreras de más variedad en el paisaje, en realidad añade una dificultad *extra* al intercalar diferentes anchos de carretera



ROAD RASH 3D

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Circuitos	+ de 30
Continuaciones	SEGUN DINERO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 91

si lo depuran, es posible que este planteamiento se convierta en el definitivo. esta apuesta poligonal es bastante más espectacular que el formato tradicional, pero la ejecución muestra algunas deficiencias.

MUSICA — 92

aquello de «lo bueno si breve, dos veces bueno» es una ley para los discursos y no para las bandas sonoras. en fin, buenos grupos pero escasos y unas cuantas melodías atómicas pero supercontadas.

SONIDO FX — 93

convincentes por su realismo y contundentes para acompañar a la acción. es de agradecer el detalle de que los coches que vienen en dirección contraria te piten antes incluso de que puedas verlos.

JUGABILIDAD — 92

aunque en un primer momento pueda parecer más confuso y menos manejable, conserva la esencia y jugabilidad de un ROAD RASH. tiene menos niveles de dificultad pero se han aumentado el número de circuitos.

GLOBAL



+ conserva toda la jugabilidad y emoción de un road rash.

– en alguna perspectiva resulta complicado detectar a los vehículos.



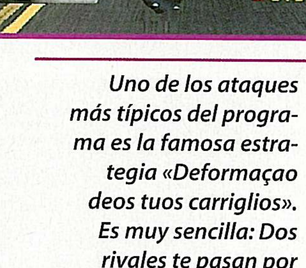
con zonas diversos de grados de tráfico y otras angustiosas variantes. Así, en el último nivel de dificultad, donde las carreras tienen más de 15 millas, podremos cruzar de lado a lado el enorme entramado de circuitos. Para entonces, ya conoceremos sobradamente cómo las gastan nuestros queridos rivales con su completísimo arsenal. A las cadenas, bates de béisbol y porras tradicionales, este colectivo ha añadido pinzas eléctricas, aerosoles y otros curiosos artilugios la mar de dolorosos. Si consigues robarles algo, tú también te divertirás, aunque la velocidad y las dificultades del terreno son tan grandes en los niveles avanzados, que lo mejor será intentar pasarles sin ni siquiera pedirles la hora. Entre unas cosas y otras, con **Road Rash 3D** nos lo pasaremos de vicio, y eso es lo máximo que se puede esperar a una continuación de una gran saga.

DE LUCAR



La banda sonora vuelve a ser uno de los puntos fuertes del juego. Aunque sean pocos temas la verdad es que todos están muy bien.





Uno de los ataques más típicos del programa es la famosa estrategia «Deformaçao deos tuos carriglios». Es muy sencilla: Dos rivales te pasan por ambos lados golpeándote en las fauces.





Si adelantas como debes, capós veredes. Si lo haces por el derecho, a labrar un trecho que aquí lo que sobran son barbechos.







Si tu motero gira la cabeza y frunce el ceño, eso quiere decir que por tu espalda se aproxima alguien con un leño.



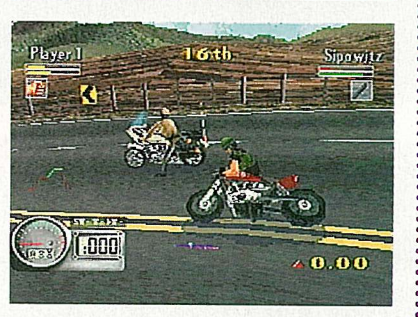


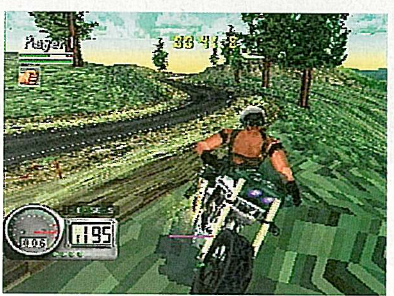


¿Problemas?











Pues posiblemente. Además de las caricias de tus rivales con porras y otros artefactos, tendréis que apechugar con la molesta presencia de la policía. Son rápidos, hábiles y harán todo lo posible por tiraros. Para que nada os falte, el tráfico en ambas direcciones se encargará de que cada carrera sea un infierno.

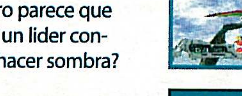
PLAYSTATION

1	FINAL FANTASY VII RPG • Squaresoft Con el anuncio de que SQUARE está creando la octava parte de la saga... ¿Será el fin de la supremacía de FFVII?	=
2	RESIDENT EVIL 2 Aventura • Capcom	=
3	GRAN TURISMO Conducción • S.C.E.	=
4	BLOODY ROAR Beat´em-up • Hudson Soft	=
5	CASTLEVANIA S.O.T.N. Plataformas • Konami	=
6	KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE PLataformas • Namco	NOVEDAD
7	COPA DEL MUNDO FRANCIA 98 Deportivo • EA Sports	NOVEDAD
8	ROAD RASH 3D Arcade • Electronic Arts	NOVEDAD
9	TIME CRISIS Shoot'em-up • Namco	↓
10	TOMB RAIDER 2 Aventura • Core Design	↓



SATURN

1	PANZER DRAGOON RPG RPG • Andromeda Ha tardado en llegar, pero parece que por fin SATURN va a tener un líder consolidado. ¿Quién le va a hacer sombra?	=
2	BURNING RANGERS Arcade • Sega	NOVEDAD
3	SONIC R Conducción • Sega	↓
4	NBA ACTION 98 Deportivo • Sega	↓
5	MARVEL SUPER HEROES Beat´em-up • Capcom	↓
6	THE HOUSE OF THE DEAD Shoot'em-up • Sega	↓
7	RAMPAGE WORLD TOUR Arcade • Midway	NOVEDAD
8	CROC Plataformas • Argonaut	↓
9	RESIDENT EVIL Aventura • Capcom	↑
10	SONIC JAM Recopilación • Sega	↓



GAMEBOY

1	WARIO LAND 2	=
2	DONKEY KONG LAND 3	=
3	V-RALLY	NOVEDAD
4	KING OF FIGHTERS HOB	NOVEDAD
5	BOMBERMAN POCKET	↓

NEO GEO

1	KING OF FIGHTERS'97	=
2	FATAL FURY R.B.SP.	=
3	KING OF FIGHTERS'95	=
4	METAL SLUG	=
5	SAMURAI SHODOWN 4	=

El más macarra
ROAD RASH 3D PLAYSTATION

El más sorprendente
MORTAL KOMBAT 4 N64 / PSX

El más jugado
I.S.S. PRO 98 PLAYSTATION

El más soñado...
FINAL FANTASY VIII PSX



TOP 10

TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo
Qué sería del Top 10 de *NINTENDO 64* si el bigotudo fontanero no estuviese en lo más alto del mismo.



2 **MYSTICAL NINJA** =
Plataformas/RPG • Konami

3 **DIDDY KONG RACING** =
Conducción • Nintendo-Rare

4 **GOLDENEYE** ↑
Shoot´em-up • Nintendo/Rare

5 **COPA DEL MUNDO FRANCIA 98** NOVEDAD
Deportivo • EA Sports

6 **NBA COURT SIDE** NOVEDAD
Deportivo • Nintendo

7 **YOSHI´S STORY** ↓
Plataformas • Nintendo

8 **SNOWBOARD KIDS** ↓
Deportivo • Atlus

9 **FORSAKEN** NOVEDAD
Arcade 3D • Acclaim/Probe

10 **QUAKE** ↓
Shoot´em-up • GTI

JAPON

1 **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco
No parece que el mercado japonés se haya movido mucho. El mes que viene promete ser de órdago.

2 **PARASITE EVE** =
RPG • Square

3 **WINNING ELEVEN 3** =
Deportivo • Konami

4 **VAMPIRE SAVIOR** =
Beat'em-up • Capcom

5 **CHORO Q 3** =
Conducción • Takara

6 **LAST BLADE** =
Beat'em-up • SNK

7 **BUSHIDO BLADE 2** =
Beat´em-up • Square

8 **CHORO·Q PARK** =
Conducción • Takara

9 **R-TYPES** =
Shoot'em-up • Irem

10 **POWER DRIFT** =
Conducción • Sega

SUPER NINTENDO

1 **SUPER MARIO WORLD 2** =

2 **TERRANIGMA** =

3 **LUFIA** ↑

4 **KIRBY'S FUN PACK** ↓

5 **DONKEY KONG COUNTRY 3** =

MEGA DRIVE

1 **THE LOST WORLD** =

2 **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** =

3 **DISNEY COLLECTION** =

4 **TOY STORY** =

5 **SONIC 3D** =

Klonoa: Door to Phantomile

FACTORIA de sueños



Antes de la llegada de Tekken 3 **Namco** quiere obsequiarnos con uno de los mejores juegos de plataformas creados para PlayStation. Klonoa Door to Phantomile ha sido capaz de engalanar un **perfecto** y clásico desarrollo 2D con un despliegue vectorial sin precedentes.

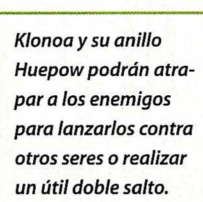
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

Ya estamos de nuevo en Phantomile, la tierra de los sueños de Klonoa que ya visitamos hace pocos meses en la sección MADE IN JAPAN y que por fin llega hasta nuestro país con los textos en castellano. La traducción de textos en **Klonoa** era fundamental para que todos podáis seguir, de principio a fin, la maravillosa historia que la factoría de sueños que la otra gran «N» ha creado para vosotros. Una historia que poco a poco os irá cautivando y que os introducirá de lleno en el juego con las numerosas secuencias *CG* y los diálogos entre los personajes principales del juego, tanto amigos, como enemigos. **Klonoa** es el típico juego que entra por los ojos y oídos y cruza medio cuerpo para reunirse con tus manos y el *control pad* gracias al perfecto control del personaje. Con tan sólo dos botones (salto y disparo) le otorga ese sabor añejo de los clásicos plataformas que ahora permanecen ligeramente en el olvido. Controlar al gato Klonoa y a su nuevo amigo Huepow por los escenarios de Phantomile es una auténtica delicia para los sentidos, un ejercicio de relativa relajación







Klonoa y su anillo Huepow podrán atrapar a los enemigos para lanzarlos contra otros seres o realizar un útil doble salto.

VALORACION

KLONOA DOOR TO PHANTOMILE es uno de los mejores juegos de plataformas creados para una consola. La insuperable calidad gráfica y sonora está perfectamente acompañada por una estudiada jugabilidad y un control del personaje perfecto. Si a esto le añadimos brillantes secuencias CG, final bosses de gran calidad y un modo extra para los más exigentes obtendremos como resultado un nuevo clásico de PLAYSTATION.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

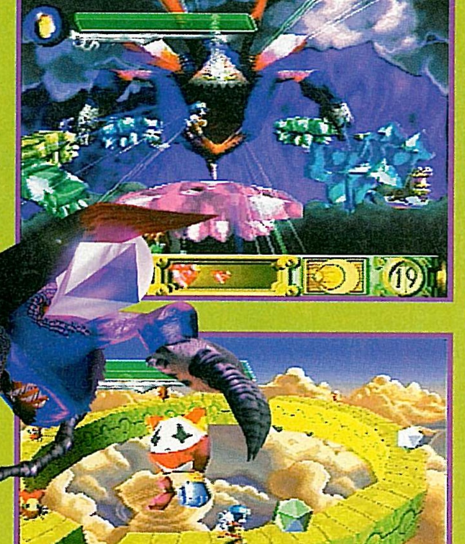
PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	+4
Fases	14
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Final Bosses

Al final de cada una de las seis fases nos espera un sorprendente *final boss* de gran calidad técnica y creativa. Los patrones de ataque y la forma de acabar con ellos son realmente originales. La fase siete es un triple enfrentamiento con el último enemigo.









Huepow En verdad tú... En realidad eres...
¡En realidad tú no existes en este mundo!

Gracias a SONY CE ESPAÑA podremos seguir la historia de **Klonoa** en perfecto castellano. Todo ha sido traducido, desde las *intros* hasta los numerosos diálogos.



y nuevas sensaciones. Parece un auténtico sueño, de esos que no te importa soñar una y mil veces. NAMCO ha sabido cubrir con un preciosista manto vectorial multicolor el clásico desarrollo bidimensional de los mejores clásicos del género, con una factura técnica primorosa, 50 *frames* por segundo en la versión *PAL*, y un solidez poligonal sólo comparable a la de las últimas creaciones de SQUARESOFT. No olvidéis añadir a todo esto un simpático guión y desarrollo dignos de juegos argumentalmente más ambiciosos y una banda sonora que muchas súper producciones quisieran para sí, con más de cuarenta melodías de gran variedad y calidad, de esas que no se olvidan fácilmente y que complementan a la perfección el asombroso despliegue visual del genial cuento de NAMCO. La melodía de la secuencia final del juego es mi favorita. **Klonoa: Door to Phantomile** cuenta con un total de siete fases de gran variedad gráfica, las seis primeras de dividen en dos «visiones» cada una y la séptima son tres *final bosses* (o la triple transformación del último enemigo) que darán casi por concluida la historia de **Klonoa**. Y digo casi





GRAFICOS — 95

un soberbio engine 3D se encarga de desplazar los bellos escenarios de KLONOA a 50 frames por segundo en la versión PAL. El colorido, las secuencias CG y los nueve final bosses alcanzan la categoría de obra maestra.

MUSICA — 94

La soberbia banda sonora de KLONOA le sitúa entre los mejores en este importante apartado. La gran calidad creativa y técnica de sus más de 40 composiciones alcanza tintes épicos en la inolvidable y lacrimógena extro.

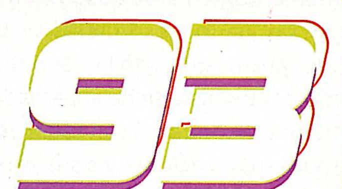
SONIDO FX — 92

otro apartado digno de mención por las simpáticas voces de cada uno de los personajes en los diálogos, sobre todo la de HUEPOW, y por los innumerables efectos de sonido que nos acompañarán en KLONOA DOOR TO PHANTOMILE.

JUGABILIDAD — 93

un total de doce fases, un triple enfrentamiento final, el difícil modo extra y la posibilidad de encontrar los 150 diamantes de cada fase son sus mejores argumentos. se echan en falta algunas fases más.

GLOBAL

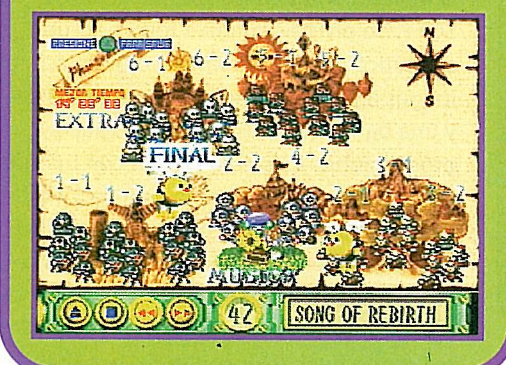


+ Todo en KLONOA es casi perfecto. Textos en castellano.

- si tuviera muchas más fases sería el juego de plataformas perfecto.

El modo Extra



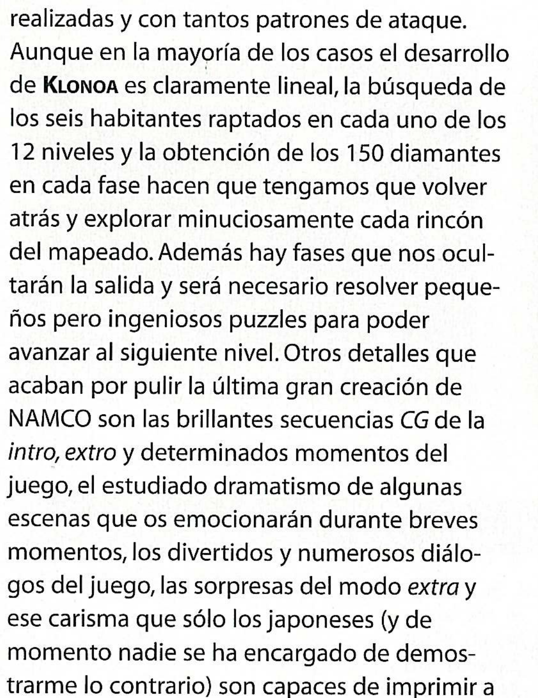


Si rescatamos a los 72 habitantes de **Phantomile** a lo largo de las doce visiones del juego accederemos a un mapeado con todas las fases y un nivel extra. En este nuevo nivel se nos exigirá mayor habilidad que en los anteriores, pero si somos capaces de completarlo seremos obsequiados con un menú musical para escuchar las sobresalientes composiciones de **Klonoa**. Si además recogemos los 150 diamantes del escenario *extra* también habrá sorpresilla.









porque posee un modo *extra* y otras sorpresas más para los que rescaten a todos los habitantes de Phantomile. Los nueve *final bosses* de **Klonoa** son otro de los inapelables argumentos del juego y pocas veces podremos disfrutar con criaturas tan ingeniosas, tan perfectamente realizadas y con tantos patrones de ataque. Aunque en la mayoría de los casos el desarrollo de **Klonoa** es claramente lineal, la búsqueda de los seis habitantes raptados en cada uno de los 12 niveles y la obtención de los 150 diamantes en cada fase hacen que tengamos que volver atrás y explorar minuciosamente cada rincón del mapeado. Además hay fases que nos ocultarán la salida y será necesario resolver pequeños pero ingeniosos puzzles para poder avanzar al siguiente nivel. Otros detalles que acaban por pulir la última gran creación de NAMCO son las brillantes secuencias *CG* de la *intro, extro* y determinados momentos del juego, el estudiado dramatismo de algunas escenas que os emocionarán durante breves momentos, los divertidos y numerosos diálogos del juego, las sorpresas del modo *extra* y ese carisma que sólo los japoneses (y de momento nadie se ha encargado de demostrarme lo contrario) son capaces de imprimir a todas sus creaciones y a sus personajes. **Klonoa** ha nacido para revalorizar un género que se halla algo perdido en la grandilocuente frialdad vectorial y que gracias al buen hacer de NAMCO en ningún momento sentiremos el gélido y poco emotivo discurrir de los polígonos y texturas. **Klonoa** es el nuevo sueño que NAMCO ha preparado para ti, un sueño hecho realidad para que puedas sumergirte en una de las experiencias lúdicas más reconfortantes. Un sueño que te llevará al intangible mundo de Phantomile, un lugar mágico donde van a parar aquellos sueños que no eres capaz de recordar...

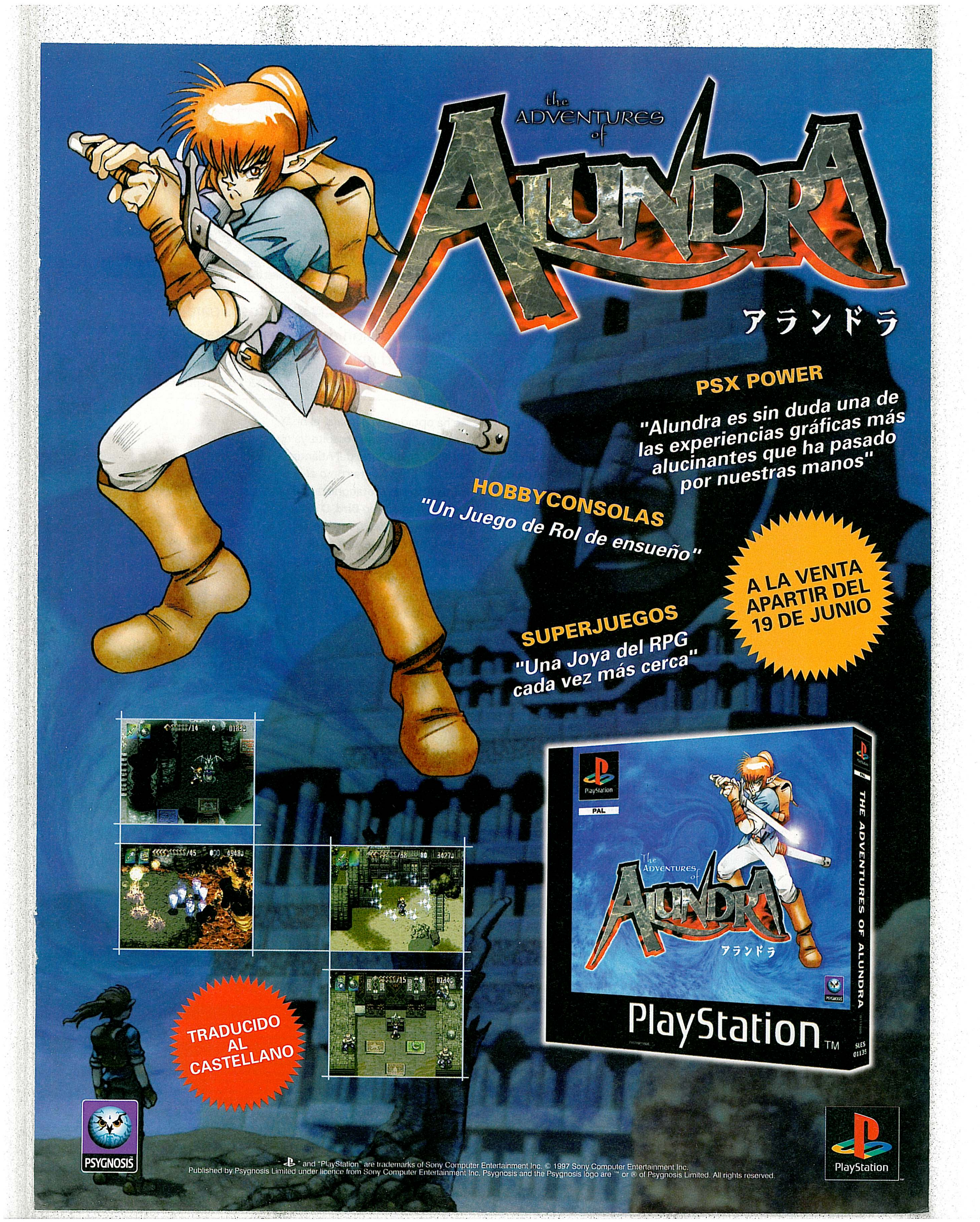
THE ELF

Huepow el anillo mágico será nuestra defensa y ataque contra los enemigos. Más adelante descubriremos quién es realmente Huepow y nuestra misión en el mundo irreal de Phantomile.



Para completar algunas fases será necesario resolver ciertos puzzles, sin olvidarnos de rescatar a los seis habitantes de cada fase y encontrar los 150 diamantes.

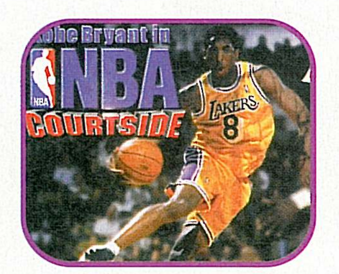




the ADVENTURES of
ALUNDRA
アランドラ
PSX POWER
"Alundra es sin duda una de las experiencias gráficas más alucinantes que ha pasado por nuestras manos"
HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de ensueño"
A LA VENTA APARTIR DEL 19 DE JUNIO
SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG cada vez más cerca"
TRADUCIDO AL CASTELLANO
PlayStation
PAL
The Adventures of
ALUNDRA
アランドラ
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
PlayStation™
SLES 01135
PSYGNOSIS
PlayStation
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.



NBA Courtside



NBA Courtside deja a un lado los **gráficos** borrosos para llenar de **nitidez** una continua sucesión de impresionantes canastas y movimientos especiales. La jugabilidad unida a unos gráficos de auténtico lujo crean una fórmula infalible.

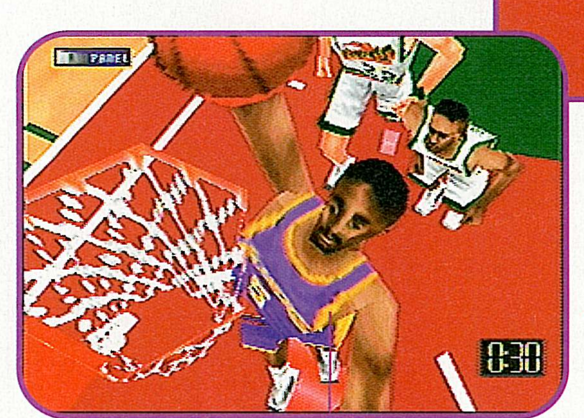
VALORACION

Aunque parezca mentira se trata del segundo simulador de baloncesto en la modalidad cinco contra cinco. esta circunstancia unida a que consigue eliminar la falta de nitidez de su único competidor, hacen que estemos ante el indiscutible número uno dentro de su género para el soporte de NINTENDO.

La consola estrella de NINTENDO empieza a despertar de su letargo deportivo de las últimas fechas. A los diferentes juegos de fútbol lanzados como consecuencia del mundial, se está empezando a unir el deporte de la canasta. Aunque parezca mentira, hasta la fecha sólo existían dos simuladores de baloncesto para esta consola (NBA Hang Time y NBA Pro). A esta incomprensible sequía programadora hay que unir que, de ellos, únicamente el último presentaba partidos cinco contra cinco. **NBA Courtside** llega al mercado con el objetivo de abrir el abanico de opciones con un simulador de corte clásico, pero que aprovecha las posibilidades del soporte. El cartucho ya ha sido lanzado en **Estados Unidos** utilizando el gancho de la nueva figura de los Lakers, **Kobe Bryant**. Sin embargo, en el mercado europeo se ha optado por eliminar el nombre del mencionado escolta, ya que su tirón al otro lado del Atlántico aún no es tan fuerte como el de otras estrellas protagonistas de videojuegos como **Bird**, **O´Neal**, **Johnson**, **Barkley** o **Jordan**. De todas formas, la presencia de **Bryant** únicamente se deja notar en la *intro*, en la que aparecen imágenes suyas sacadas del propio juego, y en la pantalla de presentación. El apartado más destacado del programa es el gráfico, para el que se han uti-

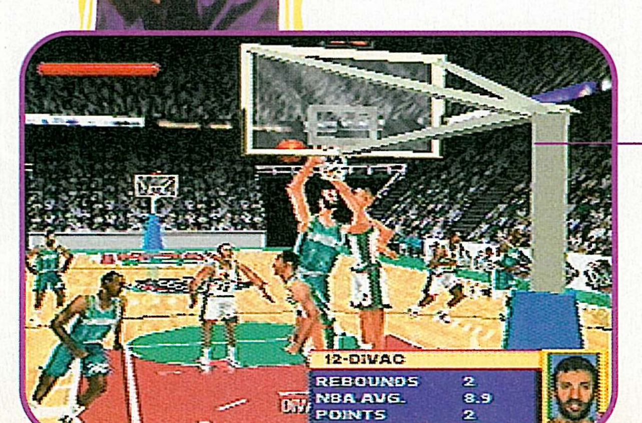
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	LEFT FIELD



NITIDEZ *La nitidez gráfica es la característica que hace que este juego sea el indiscutible número uno en su género.*

OPCIONES *El cartucho de NINTENDO ofrece un amplio abanico de opciones y de competiciones. Entre ellas se encuentra la temporada regular y las eliminatorias de play off.*



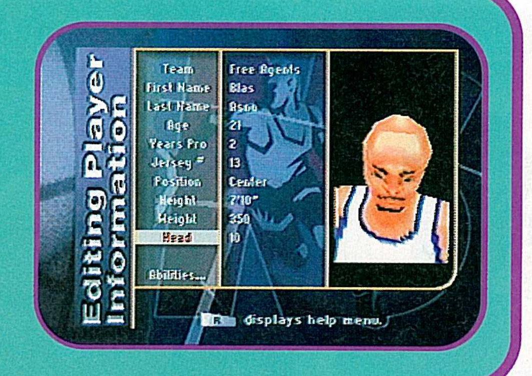
NBA COURTSIDE

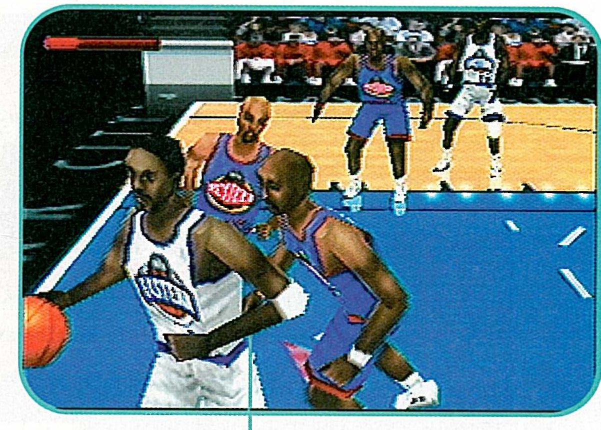
DEPORTIVO

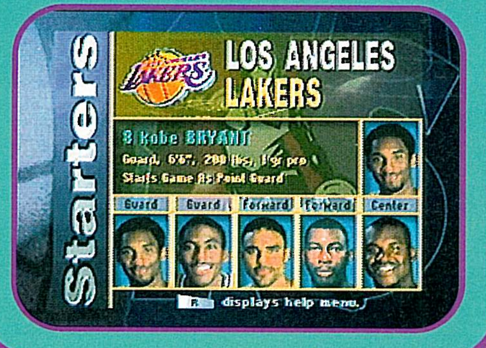
Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (CONTROLLER PAK)

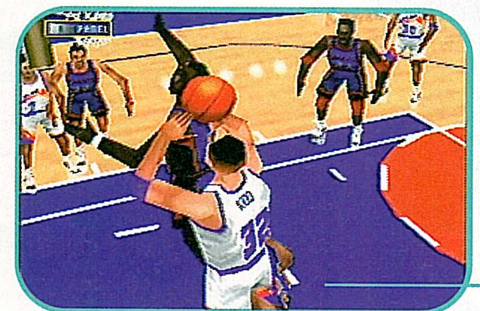
Editor

El editor incluye 19 posibles aspectos físicos, entre los que no se incluyen ni gafas ni otro tipo de complementos. Además, tampoco tienen un límite en los puntos a repartir entre los jugadores, lo que hace que sea posible crear súper atletas.







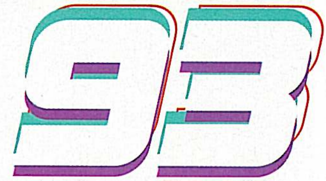


ALL STARS

A diferencia de otros juegos de la competencia, no recoge el sistema de uniformes empleado últimamente en los partidos de las estrellas.

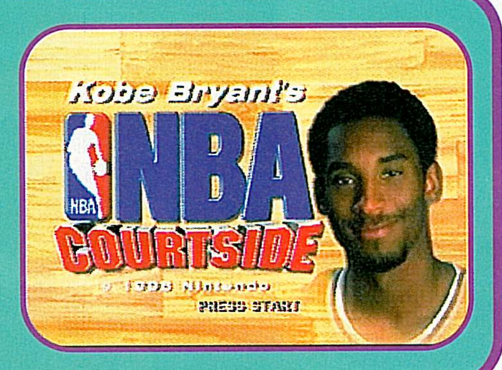


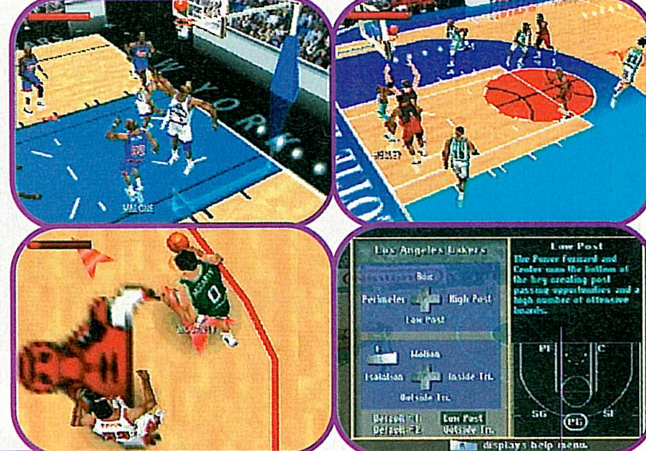
Es posible combinar las siete cámaras incluidas con una impresionante gama de *zooms*. Esta circunstancia permite imágenes espectaculares, aunque a cambio de limitar considerablemente la jugabilidad.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	85	90	92	93
Nintendo deja claro que para lograr suaves movimientos no es necesario emplear gráficos difuminados (el polémico antialiasing). La nitidez es el principal arma de este juego para enfrentarse a NBA Pro.	Aunque la selección de melodías realizada por los programadores está en la línea habitual de las que suelen ser recogidas dentro del género baloncestístico, resultan algo monótonas en determinados momentos.	Junto a una variada gama de sonidos hay que destacar los comentarios de Vic Orlando. Este personaje, desconocido en España, es el encargado de hacer estos comentarios en la cancha de los Sonic de Seattle.	El sencillo control de los aspectos básicos del juego se une a una más complicada utilización de jugadas ensayadas. En todo caso, el juego transmite toda la emoción que se vive sobre una cancha de baloncesto.	 + El mejor en su género. Nitidez y movimientos suaves. − El tiempo de espera y la escasez de títulos similares.

K. Bryant

En Estados Unidos la promoción del juego se ha basado en Kobe Bryant. El escolta de los Lakers alcanzó la popularidad al ganar el concurso de mates de la temporada pasada. En su segunda temporada ha disputado su primer all star.



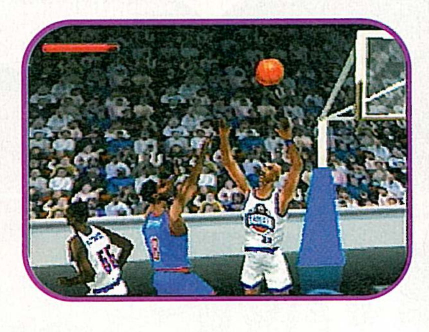


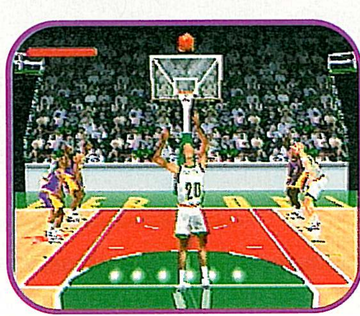




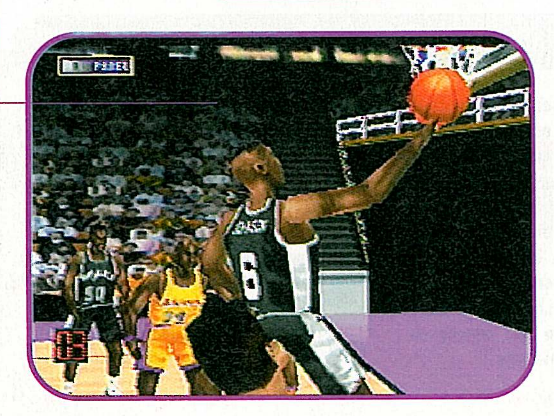
TACTICAS *El control de los movimientos básicos es muy sencillo. Para los más expertos esta disponible una opción de tacticas de defensa y ataque predefinidas.*



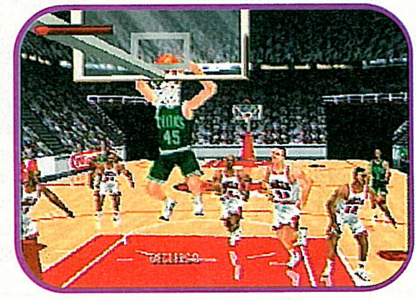




Con este juego NINTENDO demuestra que su soporte de 64 bits, se adapta perfectamente a las características del deporte de la canasta.



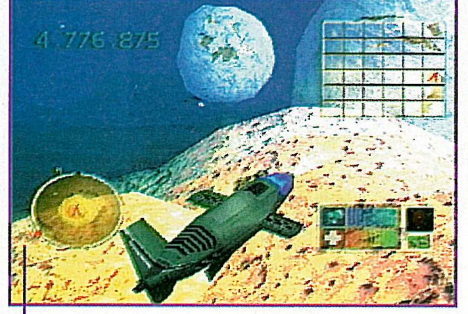
lizado los más modernos sistemas, incluido el denominado como *motion blending*. A la magnífica animación hay que unir un espectacular diseño de los jugadores. De esta forma se elimina la difuminación gráfica que sufren otros juegos de ***Nintendo 64***, como NBA Pro, logrando la misma suavidad de movimientos. Además, basándose en polígonos con texturas, se ha logrado reproducir fielmente a los jugadores de la **NBA**, e incluso reproducir de forma individual sus mates y la celebración de las canastas a través de las siete cámaras y la posibilidad de modificar el grado de *zoom* mediante una barra de energía. Aumentando mucho el *zoom*, es posible disfrutar durante un partido de imágenes similares a las que en otros juegos sólo se consiguen mediante las repeticiones, aunque esta circunstancia se pague con una peor perspectiva del juego en equipo. El control de los jugadores es sencillo y a la vez completo, incluyendo desde la posibilidad de hacer faltas antideportivas, hasta la realización de jugadas y tácticas predefinidas. Dentro de las opciones no se echa en falta nada especial, ya que incluye hasta un editor y el cartucho guarda los resultados de los partidos, aunque necesita el *Controller Pak* para almacenar los cambios en los jugadores. También hay que hacer referencia a los adecuados efectos de sonido y a la compatibilidad con el *Rumble Pak*. Sin duda el simulador más completo para ***N64***.



CHIP & CE

MUNDO submarino

El **paraíso** submarino de Costeau se torna en auténtico **infierno** en una trepidante caza de **tesoros** alrededor de los siete mares, por cortesía de Namco y Black Ops Ent.



Aunque parece un supositorio para elefantas, el Viper es uno de los mejores submarinos que se pueden comprar en el juego.

A medio camino entre los impresionantes parajes submarinos de AQUANAUT´S HOLIDAY y la acción de la saga ACE COMBAT, la leyenda de **TREASURES OF THE DEEP** empezó a escribirse hace más o menos un año, cuando NAMCO compró todos los derechos de esta sensacional creación de BLACK OPS ENTERTAINMENT, los cuales habían producido anteriormente para VIRGIN otros dos títulos de ***PSX***: AGILE WARRIOR y BLACK DAWN. **TREASURES OF THE DEEP** te pone a los mandos de hasta ocho submarinos diferentes con el objetivo de rescatar del fondo de los océanos desde piezas arqueológicas hasta cajas negras de aviones o satélites perdidos. Con vistas a dotar de mayor realismo al juego, el grupo de programación con sede en **Santa Mónica** incluyó elementos de actualidad, como las pruebas nucleares francesas en **Polinesia**, y algunas misiones



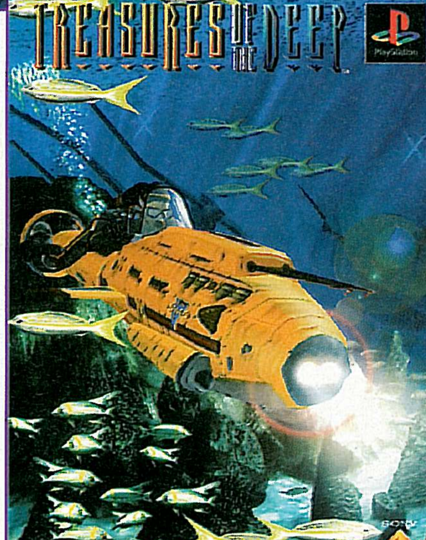


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	BLACK OPS ENT.



SUBMARINOS
Saquea los océanos y podrás adquirir hasta ocho submarinos, desde monoplazas hasta batiscafos.



VALORACION

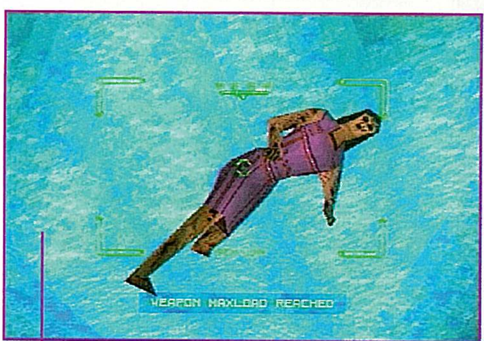
No es de extrañar que NAMCO le echara el guante a TREASURES OF THE DEEP nada más verlo. Tras el flojo AGILE WARRIOR y el más que interesante BLACK DAWN, BLACK OPS ENT. ha concebido uno de los mejores shoot´em-ups producidos para PLAYSTATION. Por jugable y divertido, por largo y difícil, por opciones y sus impresionantes gráficos (la recreación del fondo y la fauna marina es insuperable), TREASURE OF THE DEEP merece estar en la estantería de todos los usuarios de la máquina de SONY. Pocos títulos producidos fuera de JAPÓN han alcanzado tal grado de perfección como este pedazo de juego.

TREASURES OF THE DEEP

SHOOT´EM-UP

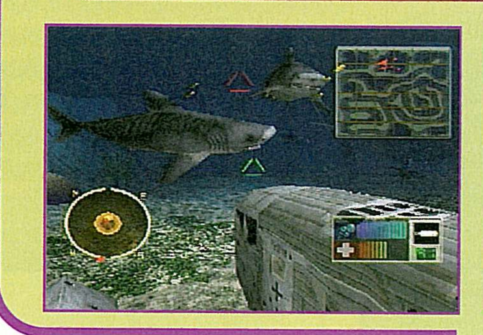
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	12+2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





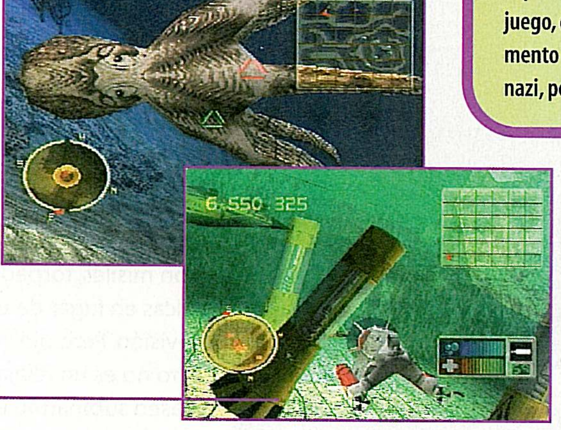
Esta mujer tan alegre es sólo uno de los numerosos cadáveres que flotan en las aguas del ***Triángulo de las Bermudas.*** *Dáte prisa en rescatarlos de las aguas no sea que los tiburones o el anfibio* ***The Punisher*** *de buena cuenta de los cuerpos.*

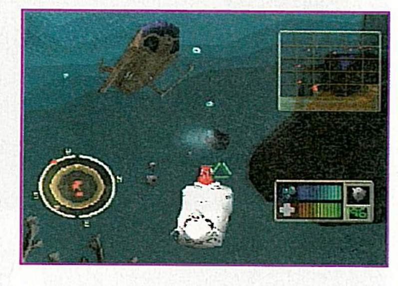
El Oro de los Nazis

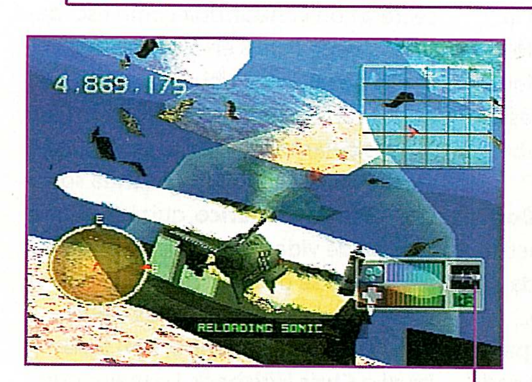




Aunque en un principio se rumoreaba que iba ser suprimida de la versión *PAL*, la tercera fase del juego, que tiene como objetivo rescatar un cargamento de oro de un siniestrado avión del ejército nazi, permanece en la copia suministrada por SCE.







En la imagen superior se puede ver cómo el comando de intervención rápida de la marina andorrana vuela por error el barco de Chanquete. Los restos de Javi, Julia, Desi, Piraña, Quique, Bea, Tito y Pancho abonan todo el litoral.

realmente truculentas, como rescatar en pleno **Triángulo de las Bermudas** los cadaveres de las víctimas de un accidente aéreo. El *handicap* del juego no lo ponen sólo las incontables bestias marinas que pueblan las profundidades (principalmente tiburores de todo calibre y pelaje), sino una siniestra organización terrorista, dispuesta a convertir los mares en autopistas de contrabando y narcotráfico. Curiosamente, y por encima incluso de su indudable carga adictiva y una jugabilidad como pocas veces se ha visto en un título producido fuera de **Japón**, lo más destacable de **Treasures Of The Deep** es su magnífico entorno tridimensional y sobre todo la recreación de la vida marina. Ya que es bastante dificil trasladar a la pantalla el movimiento real de una ballena o una langosta por medio del *Motion Capture*, los programadores desarrollaron para este juego el *Black Ops 3D Animator*, un programa que generaba todos los movimientos de las criaturas basándose en los vídeos y películas de la **National Geographic**. El resultado salta a la vista una vez que introduces el CD de **Treasures Of The Deep** en ***PlayStation***: gigantescas ballenas azules, rayas, tiburones martillo, cangrejos o delfines dotados de un realismo jamás visto en título alguno... Es como penetrar en un documental de **Jacques Costeau**, con la diferencia de

GRAFICOS — 92

con más de 5.000 texturas, de 50 a 500 polígonos por enemigo, 1000 polígonos para el terreno, y la revolucionaria técnica Black Ops 3D, Treasures ofrece un espectáculo gráfico de un realismo sin parangón en PSX.

MUSICA — 91

Tommy Tallarico, el hombre que nos brindó las músicas de Global Gladiators, Cool Spot, el Terminator de Mega CD o los Earthworm Jim firma una magistral banda sonora, aunque de sospechoso parecido al score de La Roca.

SONIDO FX — 90

La cifra de más de 500 FX y 100 voces diferentes dan una idea del impresionante despliegue de efectos de sonido presente en Treasures of the Deep. De destacar uno, sin duda sería el canto de las ballenas.

JUGABILIDAD — 92

Aunque el grado de dificultad es un tanto elevado, la variedad y crudeza de las misiones y lo divertido de su desarrollo hacen de Treasures of the Deep uno de los juegos más divertidos producidos fuera de Japón.

GLOBAL



+ La animación de la fauna marina.
- El nivel de dificultad quizá es demasiado elevado.

Atlántida: la ciudad sumergida

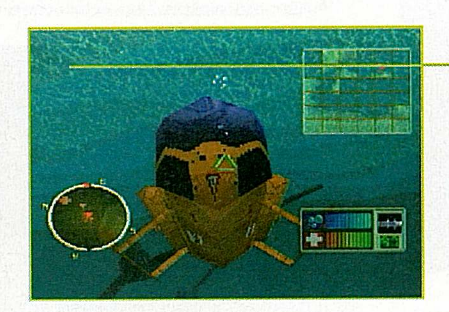
A lo largo de los 12 niveles hay ocultos fragmentos de una valiosa tabla griega. Consíguelos todos y podrás acceder a un nuevo escenario, nada menos que la mítica **Atlántida**. Aquí, entre delfines y sirenas, abundan los tesoros y las puertas. Tras ellas se oculta el rey Neptuno, el modoso de los mares, dispuesto a usar su tridente entre tus prietas carnes.







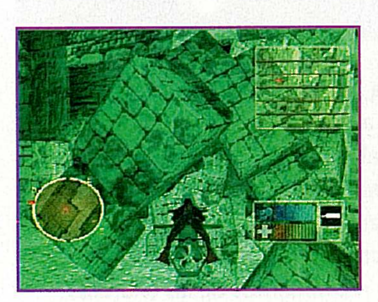
Así quedó el Messerchmitt de nuestro director de arte, Karl Hein Tomassen, tras su encuentro con el as aliado Ratung LePanza, el gallardo asno de los cielos.





que cuentas con misiles, torpedos y minas magnéticas en lugar de una cámara de televisión. Pero ojo, no te equivoques. Esto no es un relajante paseo submarino en la línea de AQUANAUT'S HOLIDAY. Aquí hay explosiones, persecuciones, impresionantes complejos submarinos dignos de las películas de **James Bond**, mil enemigos por metro cúbico, una búsqueda incesante de botellas de oxígeno... Todo ello en los más alucinantes parajes submarinos, desde la profundidad de las **Fosas Marianas**, hasta el **Mar del Coral** o los casquetes polares (y no me refiero a las citas amorosas, en plena sierra y bajo cero de **DE LÚCAR**). Catorce misiones en total, incluida una secreta con la **Atlántida** como escenario y otra de *bonus* en la que entras en la piel de un voraz tiburón, en una frenética carrera por devorar todo lo que tengas delante. Por último es de justicia mencionar la soberbia banda sonora de **Tommy Tallarico**, quizá el último músico de videojuegos de renombre, ahora que se desconoce el paradero profesional de los hermanos **Geoff** y **Tim Follin**, **Yuzo Koshiro**, **Rob Hubbard** o **Chris Hülsbeck**. Lo mejor que encontrarás bajo el mar.

NEMESIS

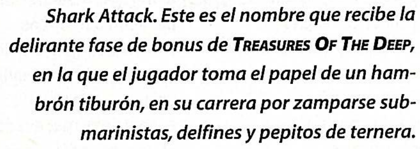






*Ante la imposibilidad de reformar de una vez su piso, **DE LÚCAR** ha decidido mudarse a la urbanización submarina El Jurel Alegre. Aquí podeis verle paseando al pez espada, tras comprar el Marca.*





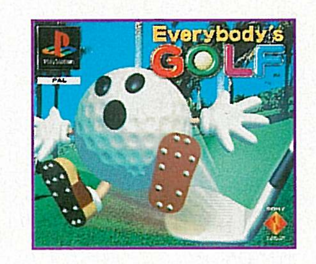


*Shark Attack. Este es el nombre que recibe la delirante fase de bonus de **TREASURES OF THE DEEP**, en la que el jugador toma el papel de un hambrón tiburón, en su carrera por zamparse submarinistas, delfines y pepitos de ternera.*


¡Pasa de la rutina y suelta gas!
ROAD RASH 3D
PlayStation
EA ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts y el logo de
en los Estados Unidos y/u otros países. PlayStation y el símbolo
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

Campos de SUEÑOS

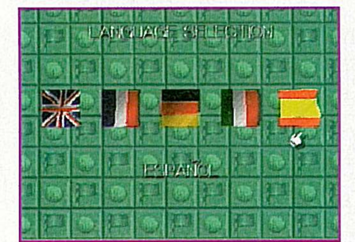
Everybody's Golf



No es **perfecto** y podría mejorarse en algunas cuestiones, pero Everybody´s Golf será el primer juego de este género en **PlayStation** que logrará divertiros y **entusiasmaros** durante muchas, muchas horas.





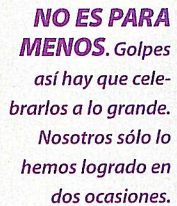


Tendríais que tener una memoria casi de elefante para recordar cuándo os hablamos por primera vez de este gran juego de golf. Sin que podamos explicarnos cuáles han sido los motivos de tanto retraso (sólo han incorporado la opción de elegir idioma), **EG** llega para ocupar el primer puesto de este género deportivo en ***PSX***. También es cierto que, hasta la fecha, la oferta en esta consola tampoco era como para tirar cohetes, y a la escasez de títulos había que añadir en muchos casos una estética realmente poco atractiva. En el caso de **EG** no debéis fiaros de las apariencias. Detrás de ese diseño «infantiloide» y desenfadado de los personajes hay todo el rigor, precisión y seriedad que todo buen aficionado al golf exige. Por empezar por algún lado, el conjunto de sistemas de control son claros y sencillos de manejar, y sólo con unas cuantas partidas lograremos unos resultados bastante interesantes. Este tema, fundamental en este tipo de programas, adquiere en **EG** una importancia aún mayor al añadir con frecuencia dificultades añadidas a las clásicas de los *bunkers*, el viento, las zonas acuáticas o la hierba alta. La más



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	CAMELOT

Aunque parezca una opción de relleno, el modo minigolf os planteará situaciones realmente complejas de resolver. Algunos hoyos requieren verdaderos malabarismos mentales.





NO ES PARA MENOS. *Golpes así hay que celebrarlos a lo grande. Nosotros sólo lo hemos logrado en dos ocasiones.*





VALORACION

EVERYBODY´S GOLF posee todos los ingredientes para entusiasmar a los buenos aficionados al género. Su jugabilidad, por ejemplo, se corresponde con la de los grandes clásicos de 16 bits y, como en ellos, podremos disfrutar de unos controles sencillos y bastante precisos que tras unas partidas dominaremos sin problemas. Aunque no cuente con muchos campos, los diferentes modos y la particularísima estructura de los mismos os harán disfrutar de lo lindo durante bastante tiempo.

EVERYBODY´S GOLF

SIMULADOR DE GOLF

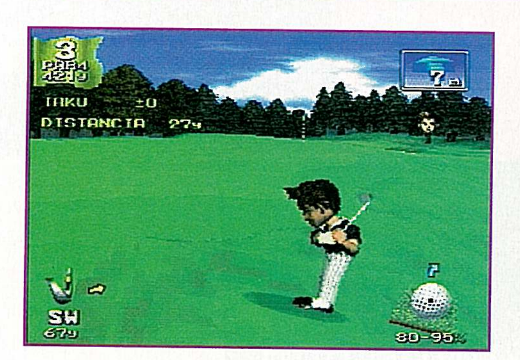
CD ROM	
Jugadores	1-4
Campos	6
Fases	TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD





Modo Torneo

Es el modo de juego que más se asemeja a los tradicionales torneos de golf de otros simuladores. La diferencia fundamental está en que es a un solo recorrido y no a tres como en el golf real. Al comenzar sólo podréis jugar en el primer campo y luego, a medida que consigáis puntos, tendréis opción a jugar el resto. Nosotros hemos accedido a seis.







Para aquellos que debuten en este tipo de juegos, hay unas clases especiales para aprender la técnica y los trucos.

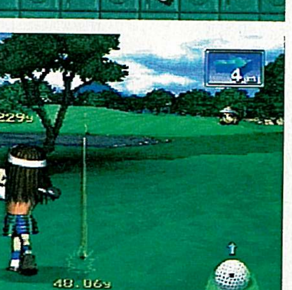
habitual y molesta son las irregularidades del terreno en la calle, teóricamente el suelo más regular, que desviará ostensiblemente nuestra bola a izquierda o derecha si no nos percatamos de tal circunstancia. En lo que se refiere a las modalidades de juego, la mecánica de puntos para lograr nuevos campos del modo torneo es muy atractiva y un aliciente añadido que nos lo pondrá muy difícil para conseguir las elevadas cantidades del cuarto y quinto escenario. Más interesante si cabe es el modo *versus* contra la máquina, con el que podremos lograr nuevos jugadores si logramos vencerlos y que nos deparará algunos de los momentos más intensos. Los últimos dos rivales de esta opción de juego son la perfección personificada ,y gracias a ellos podréis descubrir que nada es imposible (para la máquina, por supuesto). Por si lo vuestro es la opción para varios jugadores, **Everybody´s Golf** os ofrece una opción para cuatro jugadores simultáneos con ... hasta el resto de

momento la mejor opción para ... en ***PSX*** de la jugabilidad y entretenimiento de los grandes simuladores de este género en 16 *bits*.

DE LUCAR

Modo Versus





Es el modo en el que deberemos enfrentarnos a un rival manejado por la máquina. Si logramos vencerlos en un partido al mejor en 18 hoyos, podremos elegirlos para jugar en cualquier modo. Estos personajes son más fuertes y precisos que los dos nuestros iniciales.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	93	89	93	92
Aunque para este género a algunos les pueden parecer un poco inapropiados, el diseño gráfico de los personajes y los escenarios está muy bien, y cuenta con un juego de cámaras bastante espectacular y vistoso.	son sólo unas cuantas pero realmente buenas. La única que destestamos es la tensa melodía del intento de birdie que, por su ritmo parecido al de un corazón acelerado, hará que te pongas aún más nervioso.	cumplen con su cometido pero sin grandes alardes ni efectos especiales que puedan asombraros. El público es aún más frío que el del ajedrez, y sólo parecen estar presentes en el green para aplaudir los mejores golpes.	Aunque seis parezcan un número de campos bastante escaso, cuenta con varios modos muy divertidos, un minigolf y una sorpresa final para los mejores. Además, como no hay mucho donde elegir, ésta será vuestra mejor opción.	



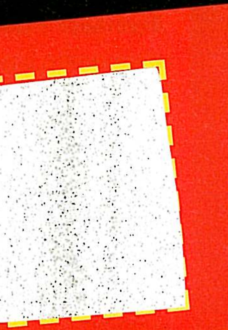
+ el modo versus contra la máquina.

− seis campos pueden parecer un oferta un tanto discreta si lo comparamos con otros juegos.



Virgin Interactive y Super Juegos te invitan a conseguir uno de los espectaculares premios que sorteamos.





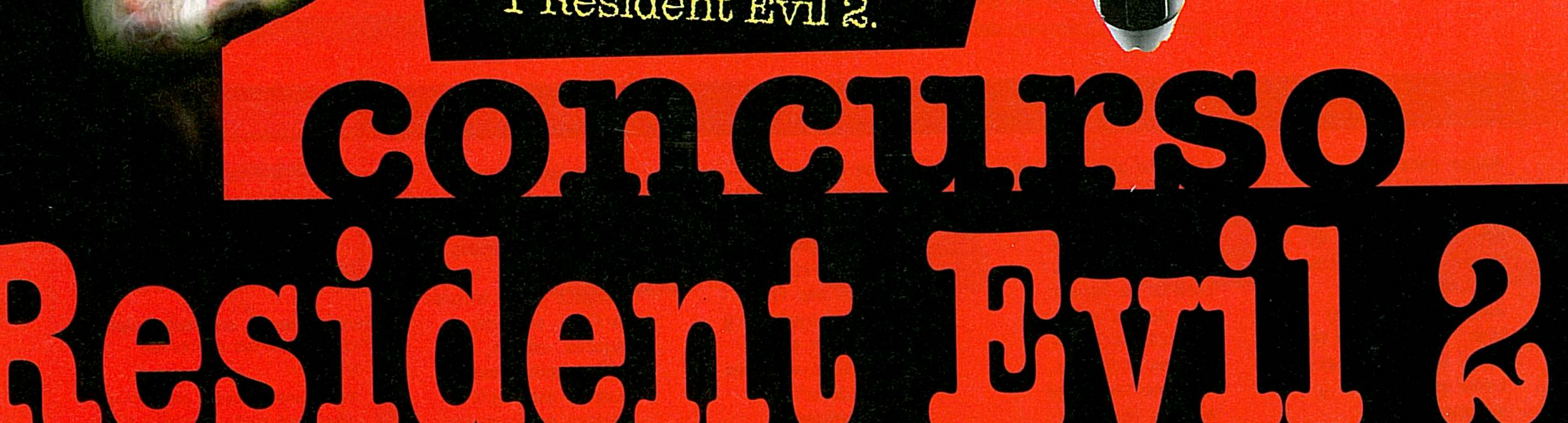
Rellena el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Junio a la siguiente dirección:

Ediciones Reunidas S. A., Revista Superjuegos, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Resident Evil 2".



PRIMER PREMIO: 10 lotes de 1 Resident Evil 2, 1 Resident Evil D.C., 1 Resident Evil Pad y 1 camiseta. SEGUNDO PREMIO: 5 lotes de 1 Resident Evil 2, 1 Resident Evil D.C. y 1 camiseta. TERCER PREMIO: 10 lotes de 1 Resident Evil 2 y 1 camiseta. CUARTO PREMIO: 5 lotes de 1 Resident Evil 2.

ASCII

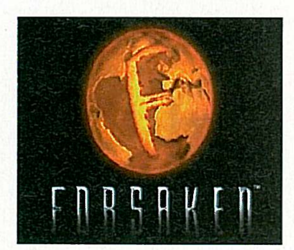




Forsaken

Bella sin BESTIAS

Si andas buscando un shoot´em-up *difícil,* 100% robótico, de dimensiones considerables y unos *mapeados* tan *complejos* como la vida sentimental del Conde Lequio, *Forsaken* para Nintendo 64 puede ser tu mejor *opción*.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	PROBE

Acclaim y su ejército de *Product Managers* nos aseguraban que **Forsaken** para ***Nintendo 64*** era muy superior a la excelente entrega para ***PlayStation***. Pues bien, por una vez y sin que sirva de precedente, hay que decir que estaban en lo cierto. No sabemos cómo lo han hecho (lo de mejorar la versión, lo de llevar razón sólo podemos achacarlo a la diosa fortuna), pero **Forsaken 64** poco o nada tiene que ver con lo visto en su hermano de ***PSX***. Con una calidad gráfica, una perspectiva más de juego y unos movimientos sin precedentes en esta consola, **Forsaken 64** nos invita a disfrutar desde el primer instante en un impresionante despliegue de texturas, luces, transparencias y mil filigranas más capaces de dejar boquiabierto a cualquiera. Todo parece haber sido calculado meticulosamente y no han dejado lugar a los clásicos errores, como fallos en los polígonos, repeticiones constantes de las mismas texturas o problemas en los movimientos, tantas veces vistos en este género. Además, cuando veais cómo se mueve todo y su velocidad en los giros o en los desplazamientos



*Una de las novedades más interesantes de **Forsaken** para **Nintendo 64** es la posibilidad de jugarlo desde esta perspectiva. Aunque nos permite seguir mejor los movimientos de nuestros enemigos, apuntar con ella nos resultará un poquito más complicado.*



***ESCENARIOS** tan alucinantes como éste son la principal baza de **Forsaken**. Prestad mucha atención a todos los detalles porque perderse aquí es muy fácil.*



VALORACION

FORSAKEN es un paso más hacia la perfección técnica en los shoot´em-up en perspectiva subjetiva.. el único problema que le vemos a este programa es que es aún más «intelectual» que Shadow Master y, por tanto, puede resultar un tanto frío para un público acostumbrado a cosas como Doom o Duke Nukem 3D. esperemos que esta impresión sea equivocada y que guste a todos los que lo compren.

FORSAKEN

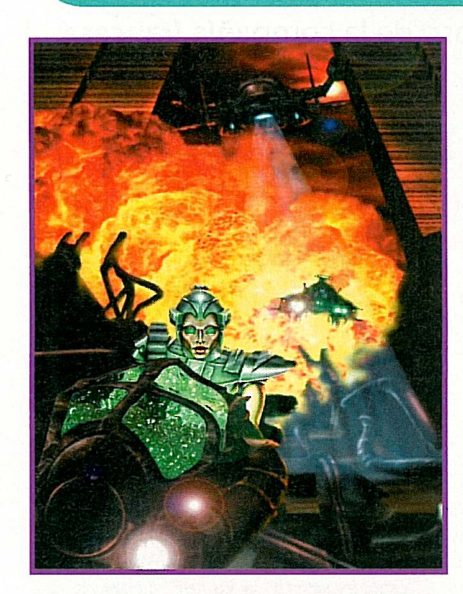
SHOOT´EM-UP

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	5
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Español

Aunque cada vez son más las compañías que tienen el detalle de incluir entre las opciones la posibilidad de elegir nuestro idioma, no nos cansaremos nunca de agradecerlo. En este tipo de juegos, tan complejos y enrevesados, cualquier ayuda resulta casi fundamental.





en cualquier dirección, os reiréis de aquellos que en su día decían que las consolas jamás podrían alcanzar la perfección de los ordenadores en este género. Sólo un ***Pc*** verdaderamente potente con una tarjeta gráfica puntera puede superar lo visto en **Forsaken** para ***Nintendo 64***. Por si esto no fuera suficiente y alguien tuviera alguna duda, también cuenta con un excepcional modo para varios jugadores con la misma velocidad, calidad y claridad gráfica que la modalidad individual. Dicho esto llega el momento de hablar de lo que no está tan bien. No queremos insistir mucho en el tema pero, como en ***PSX***, el universo de enemigos es realmente triste. Sin gracia, de dimensiones discretas, no muy variados y con una mala leche asombrosa, este colectivo de chapa arruina, en parte, el excelente trabajo gráfico de los escenarios. De todas formas, seguimos prefiriendo Goldeneye.

DE LUCAR









Varios jugadores

De momento, la opción para varios jugadores simultáneos de **Forsaken** es la mejor de todas las que hemos visto en ***Nintendo 64***. Con varios modos de juego diferentes, un montón de variantes y una calidad gráfica idéntica a la del modo normal, supera con creces todos los aciertos observados en los otros títulos del género. Velocidad a raudales, escenarios complejos sin ralentizaciones ni fallos en polígonos y texturas, estamos seguros de que nadie saldrá defraudado. A diferencia del modo individual, esta opción sí que es eterna.







GRAFICOS — 93

una verdadera maravilla en todo lo que se refiere a escenarios pero, al igual que en PLAYSTATION, los enemigos son relamente sosos. con unos rivales de mayor entidad, estaría disputándole la corona a GOLDENEYE.

MUSICA — 89

No son de las que añaden tensión ni misterio al juego. No están mal pero creemos que no van demasiado bien a este tipo de programas. Tras unas partidas, optarás por la compañía de los efectos sonoros.

SONIDO FX — 95

Buenos, bastante variados y potentes. son la tradicional alternativa a unas melodías no del todo convincentes pero, en un juego con tanta actividad como este, es muy recomendable jugar sólo con los efectos sonoros.

JUGABILIDAD — 92

Dejando el tema de los enemigos, se trata de un título bastante completo para los amantes de los shoot em- up con mapeados complejos y de enormes dimensiones. Los modos para varios jugadores son los mejores para N64.

GLOBAL



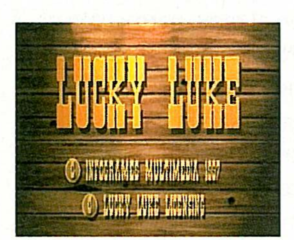

el diseño gráfico y la velocidad de movimientos.

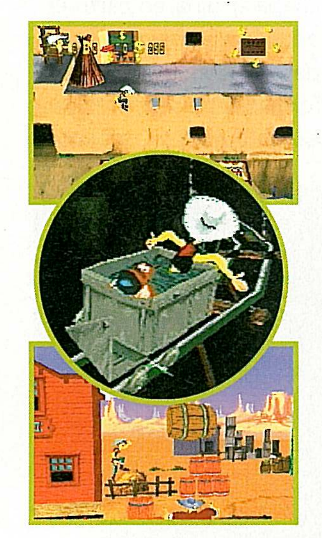
− Los enemigos de este juego sólo pueden emocionar a los amantes del metal.

Ojo al DALTON

Lucky Luke

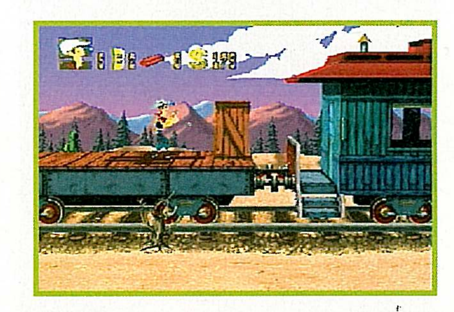
Aunque Infogrames ha apostado por la *distribución* de productos de *terceras compañías*, no ha renunciado a seguir produciendo sus propios títulos. Lucky Luke es en este momento el *proyecto* más ambicioso de la compañía francesa.





Es obvio el mimo que este juego ha recibido por parte de sus creadores, algo que se ve claramente reflejado en cada parte del juego, cuidado hasta el más mínimo detalle. Aunque las versiones para 8 y 16 *bits* reflejaban fielmente la filosofía del clásico cómic, INFOGRAMES pretendía dar el «do de pecho» y recrear las aventuras de **Lucky Luke** y Rantamplan en un entorno que hasta entonces les era desconocido: las tres dimensiones. El resultado final es inmejorable, por lo menos en lo que a gráficos se refiere, aunque mucho nos tememos que éste es el clásico título en el que la calidad de los gráficos ha prevalecido sobre la jugabilidad durante el proceso de desarrollo. Nos explicamos. **Lucky Luke**, a pesar de su apariencia 3D, no deja de ser el mismo juego de plataformas que hace pocos meses disfrutamos en ***Game Boy*** y ***Super Nintendo***. De hecho, el desarrollo es igualmente lineal, por lo que estamos obligados a avanzar a derecha o izquierda y, como mucho, subir alguna escalera o entrar por determinada puerta. Podriamos decir que INFOGRAMES ha cambiado su mentalidad a la hora de crear el entorno gráfico, pero no a la hora de desarrollar un sistema de juego acorde a las posibilidades que las 3D ofrecen. De cualquier modo, y como se puede observar en el recuadro de los niveles, la variedad es algo innato a esta serie de juegos, algo que permanece intacto en esta versión para ***PlayStation***. Existen niveles clásicos de plataformas, fases que





VALORACION

Los juegos basados en comics constituyen la base del éxito de Infogrames. Lucky Luke es el primer juego de estas características que lanza en 32 bits y el resultado es esperanzador y, a la vez, decepcionante. Esperanzador por la gran calidad de sus gráficos y el excelente nivel técnico de todo el juego. Decepcionante, porque no deja de ser el clásico juego de plataformas al que ya nos tiene acostumbrados.



SUPER Information

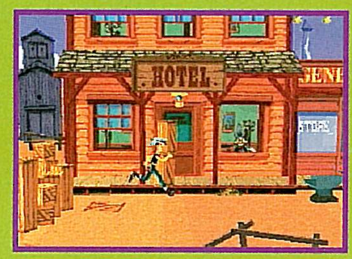
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

LUCKY LUKE

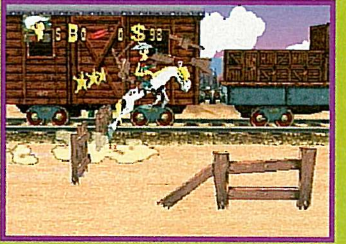
PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	14
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

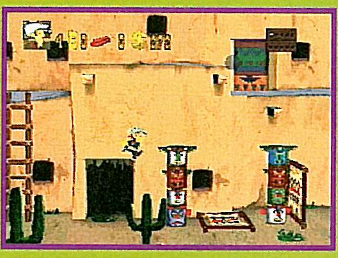
Fases del juego



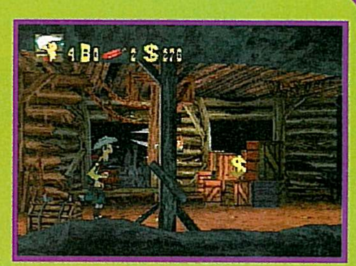
Abilene
El nivel inicial es un apacible paseo por el que se nos mostrarán las curiosas «técnicas de ataque» de LUCKY LUKE.



Train Chase
Rememorando uno de los mejores niveles de la versión *SUPER NINTENDO*, pero ahora con unas sorprendentes 3D.



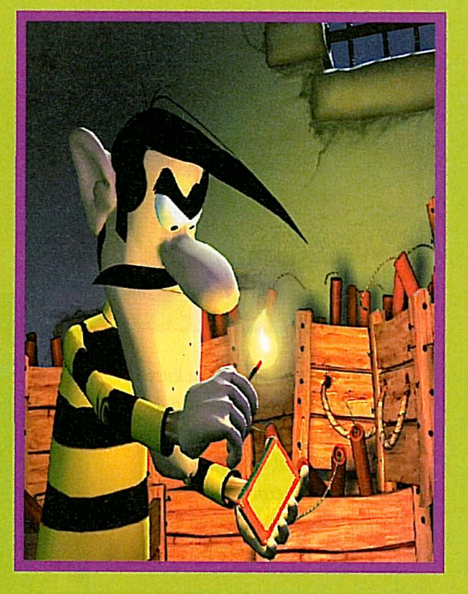
Pueblos
El primero de los niveles laberínticos que cuentan con la maravillosa facultad de sacar de quicio al jugador.



Old Mine
Más laberintos, aunque en esta ocasión ambientados en una claustrofóbica mina genialmente recreada.



Desert
En este nivel se puede observar uno de los efectos gráficos más espectaculares de todo el juego, aquél en el que Lucky Luke comienza a tener alucinaciones. Es una gozada ver como el escenario se tambalea de un lado a otro con una suavidad asombrosa.





Saloon
El primero de los niveles de corte especial se desarrolla en el interior del saloon, y no es más que un sencillo *beat'em-up* en el que LUCKY LUKE debe luchar contra tres enemigos. Es una lástima que los movimientos de LUCKY LUKE sean tan limitados.





Water Fall
Es, posiblemente, el nivel más complejo de todos. Al más mínimo descuido habrá que volver a empezar.



Wild Ride
Lucky Luke y Rantamplan emulan a Indiana Jones y Tapón en la inolvidable secuencia de las vagonetas.



Lumbermen
Si echabas de menos los tiempos en que machacabas los botones con TRACK & FIELD o HYPERSPORTS, ésta es la tuya.



Dalton City
La enorme mirilla de esta fase nos hace pensar que INFOGRAMES ha querido homenajear a su clásico PROHIBITION.

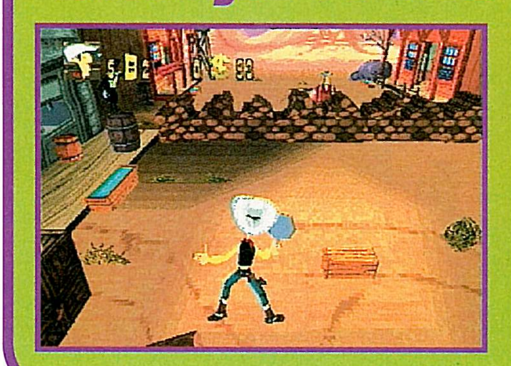
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92 — El entorno 3D que se ha creado es espectacular, pero lo que más sorprende (aparte de la gran suavidad) es la enorme fidelidad que guarda con respecto al comic original. En este apartado, poco más se podía hacer.	90 — Muy buenas. Todas cuentan con ese aire tan propio del lejano oeste, con estupendas armónicas amenizando nuestro deambular por la aventura. Lo que sí hemos notado es que algunas se repiten con una alarmante asiduidad.	90 — Al mismo nivel que la música. Un enorme repertorio de efectos que se hace imprescindible por la gran cantidad de lugares, enemigos y situaciones que LUCKY LUKE debe afrontar. ¡Ah! y las voces en castellano.	85 — Los plataformas de INFOGRAMES pecan de ser excesivamente lineales. LUCKY LUKE sacia parte de nuestras ansias de diversión con diferentes tipos de fases, pero los niveles de plataformas no dejan de ser más de lo mismo.	89



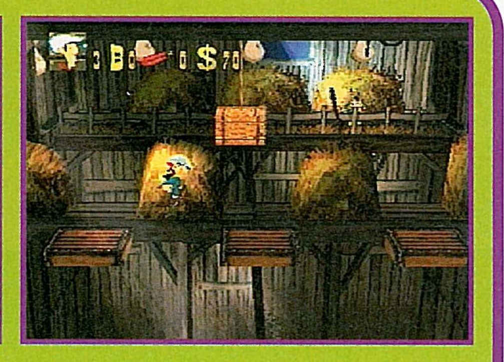
+ Los gráficos, algunos niveles y la fidelidad con el original.

− INFOGRAMES debería intentar hacer un tipo de juego algo menos lineal.

Enemigos Finales

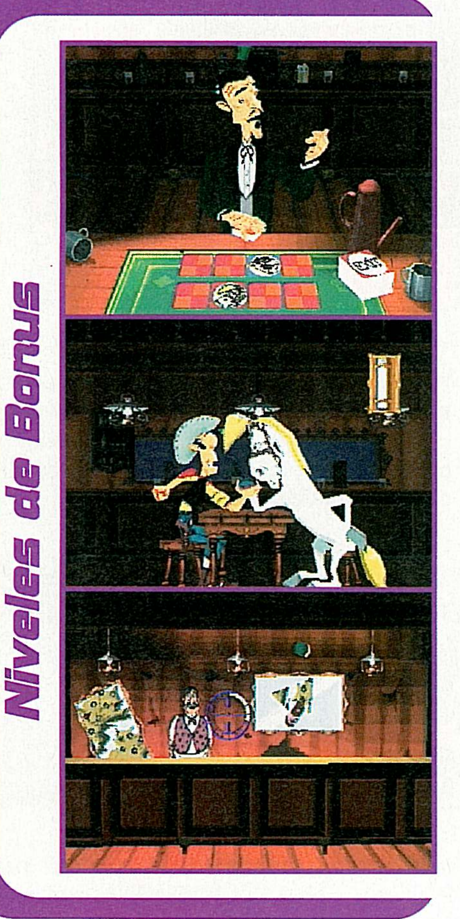




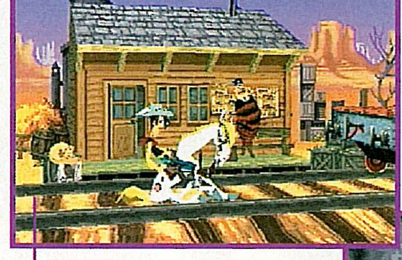


Puede resultar sorprendente, pero a pesar de ser cuatro los hermanos Dalton, los enemigos finales son únicamente tres, y tan sólo dos de ellos pertenecen a la mítica saga familiar (a los otros dos los capturaremos sin problemas). El sistema para acabar con cada uno de ellos no se limita únicamente al disparo a bocajarro, sino que se nos obligará a encontrar la retorcida manera de llegar a ellos.

Niveles de Bonus





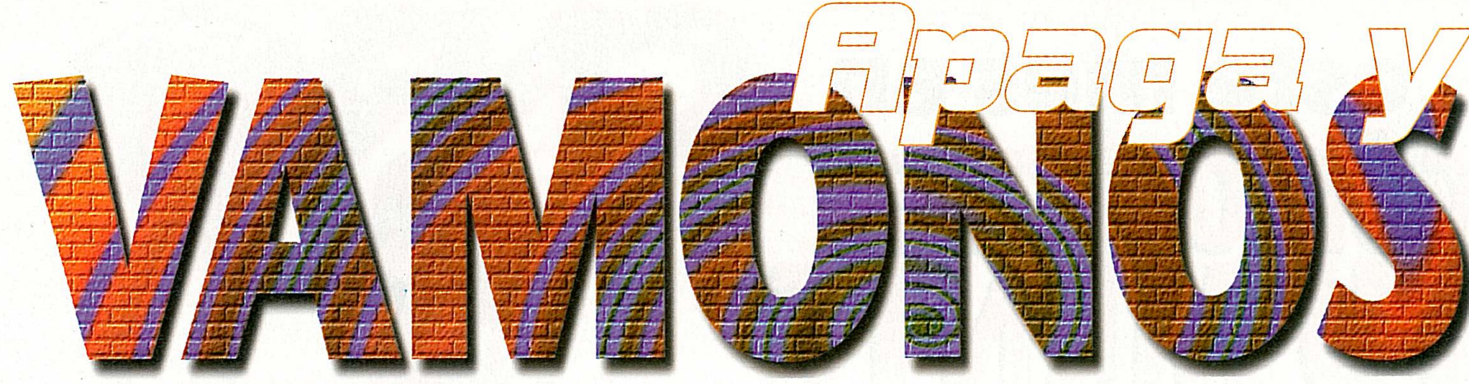




Dejando de de lado la intro inicial del juego, el resto de secuencias se renderizan en tiempo eral, estando localizadas generalmente en los mismos escenarios en que se desarrolla la aventura.

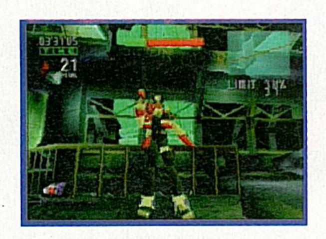
pondrán a prueba nuestra habilidad (al más puro estilo TRACK & FIELD) e incluso algún nivel de puntería, en lo que parece un claro homenaje al clásico PROHIBITION de la propia INFOGRAMES. No queda más que decir, tan sólo apuntar la buena labor realizada en los demás aspectos técnicos (léase sonido, *intros*, etc.), así como el apartado de la traducción, que permite disfrutar de textos y voces en castellano. Sólo queda esperar que próximos juegos basados en cómics (que a buen seguro habrá) aprovechen al cien por cien las enormes posibilidades de las 3D.

J. C. MAYERICK



Burning Rangers

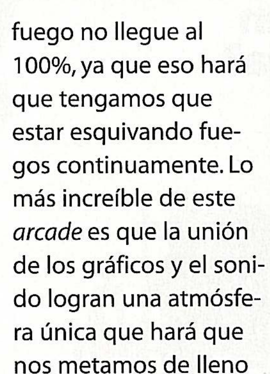
Aunque la mayoría de los equipos estrella de SEGA se están dedicando de lleno a **Katana**, el mismísimo Sonic Team nos trae el que será su último proyecto para **Saturn**, otra increíble, espectacular y divertida aventura.





En Burning Rangers no sólo tenemos que vernos las caras con el fuego, también nos esperan «robozes».

Un año y medio ha tenido que pasar para que estos genios de la programación de nombre legendario den a luz una nueva creación, que poco tiene que ver con sus anteriores proyectos. Utilizando el *engine* de NiGHTS y añadiendo efectos de luz y transparencias, estos nipones han creado una vez más un juego único y original. Nuestra misión en **Burning Rangers**, será la de cualquier buen bombero que se precie, apagar fuego y rescatar a las víctimas de los siniestros. No debemos intentar apagar el fuego por completo (realmente no podremos), lo que hay que hacer es rescatar a tanta gente como podamos e intentar que el nivel de fuego no llegue al 100%, ya que eso hará que tengamos que estar esquivando fuegos continuamente. Lo más increíble de este *arcade* es que la unión de los gráficos y el sonido logran una atmósfera única que hará que nos metamos de lleno en la acción. Al igual que en la realidad, un zumbido puede alertarnos de una explosión, y el color rojizo de las paredes puede significar peligro inminente. Pero lo que hace que la realidad sea total es el *Voice*







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SONIC TEAM

VALORACION

No podemos hacer otra cosa que descubrirnos una vez más ante estos genios nipones, que han logrado como hacen siempre, un compendio de jugabilidad, diversión y originalidad que roza la perfección. Si eres usuario de Saturn, a qué esperas para tener este grandioso juego.

BURNING RANGERS

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Fases	5
Continuaciones	VARIABLES
Passwords	SI
Grabar Partida	SI

Lugares de Fuego

Los bomberos espaciales van a tener que vérselas con ese animal llamado fuego en los lugares más variados: estaciones espaciales, fábricas o parques acuáticos son algunos de los ejemplos de dónde puede producirse fuego. Pero más importante que extinguir las llamas es rescatar a los supervivientes de la catástrofe.



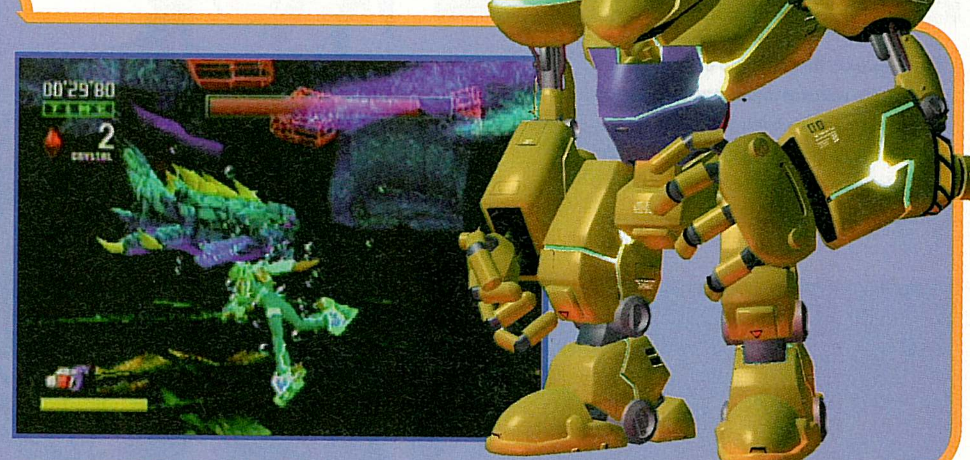




Navigation System, que en cualquier momento del juego nos irá indicando por dónde tenemos que ir para realizar la misión. Incluso si nos perdemos, podremos llamar por radio y la amable voz de nuestra compañera nos indicará la ruta a seguir. Por si todo esto fuera poco, los programadores del **BR** han dotado a nuestro personaje de una especie de inteligencia artificial que le hará saltar los precipicios o agarrarse a los salientes. Además, si una vez que oímos el sonido previo a una explosión pulsamos abajo en el mando, nuestro personaje se encargará de esquivar el fuego una vez que éste se produzca. Los escenarios son de lo más variado y también lo son las situaciones en las que nos

Enemigos





Al final de cada escenario te espera un «mostrenco» con ganas de guerra. Si quieres ver el final del juego, más vale que acabes con el con la mayor rapidez

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93 — BURNING RANGERS utiliza los efectos de luz como ningún juego de SATURN lo hizo hasta ahora, dotando a la acción de una sensación de realidad total, ya que gracias a esto podemos sentir el fuego antes de que se produzca.	91 — sin llegar a la brillantez absoluta de NIGHTS, encontramos algunas melodías sobresalientes. si tuviéramos que destacar a dos nos quedaríamos con las imprescindibles BURNING HEARTS y WE ARE BURNING RANGERS.	95 — el VOICE NAVIGATION SYSTEM es lo más increíble que hemos escuchado hasta la fecha en cualquier consola. si además le añadimos los alucinantes sonidos de ambiente, nos haran creer que estamos en pleno incendio.	94 — control total y diversión a raudales para uno de los juegos más originales y divertidos que han salido hasta la fecha. si no sabes inglés el sistema de navegación no te servirá de mucho, pero sí tu orientación.	 94 + La atmósfera del juego. es como estar en un incendio. - si no entiendes inglés puedes perderte muchas cosas del argumento.

Training Space

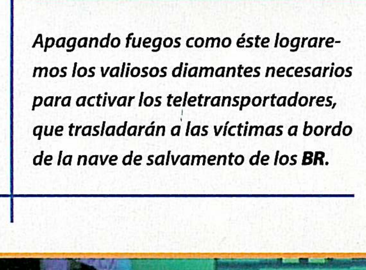




Antes de acometer tu misión lo mejor es que te des una vuelta por este modo de juego, ideal para dominar cada uno de los movimientos del personaje.

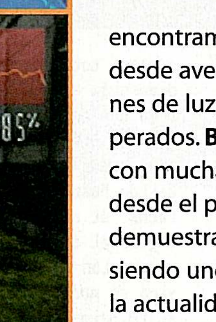
Por tierra, mar y aire tendremos que desplazarnos si queremos lograr nuestro objetivo. Estad atentos a los sonidos que escuchéis, podréis evitar desgracias





*Apagando fuegos como éste lograremos los valiosos diamantes necesarios para activar los teletransportadores, que trasladarán a las víctimas a bordo de la nave de salvamento de los **BR**.*





encontramos, en las que sufriremos desde averías de la radio hasta apagones de luz, pasando por rescates desesperados. **Burning Rangers** es un juegazo con mucha acción que os enganchará desde el primer momento y que demuestra que el SONIC TEAM sique siendo uno de los mejores equipos de la actualidad. Esperemos que sigan en su línea con ***Katana***. **THE PUNISHER**




namco
Llegan las aventuras
del primer gato volador.
KLONOA
Door To Phantomile
Klonoa. Por si pensabas que estaba todo hecho en plataformas.
Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
Klonoa ™ & © 1997 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

A mil TAPONES por banda

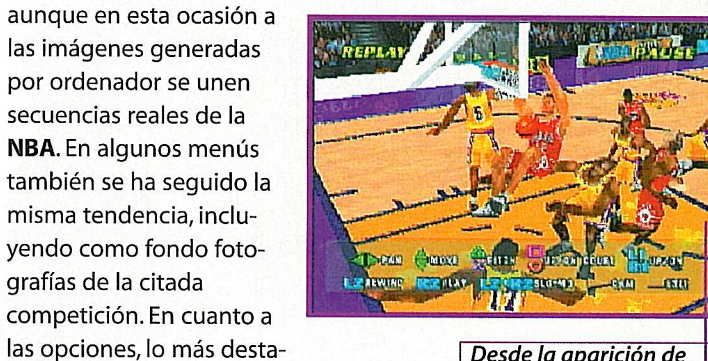
Total NBA'98

Algunas **modificaciones** en el control de juego y un editor más completo constituyen las principales modificaciones de la **tercera** parte del que, en su día, fue el **primer** simulador de baloncesto para PlayStation.

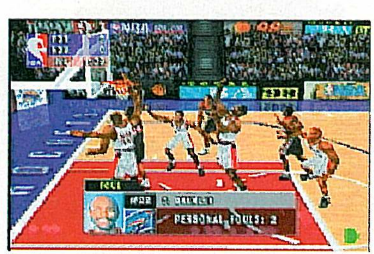


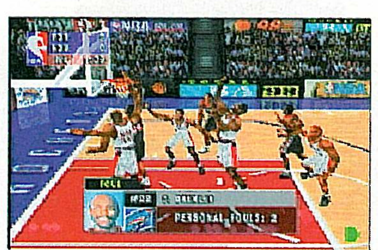
INTRO *En la intro se unen a las imágenes generadas por ordenador, ya incluidas en la anterior entrega, secuencias de la* ***NBA****. Para ello se utilizan varias ventanas que se van desplazando de forma diferente.*

La división europea de SONY fue la primera en lanzar en **España** un programa de baloncesto para ***PLAYSTATION***. La combinación entre unos gráficos espectaculares y una elevada jugabilidad, fueron las claves del éxito de este juego. El año pasado llegó la segunda parte, cuya principal aportación fue la incorporación de un editor. Ante el empuje de la competencia (especialmente de las sagas de KONAMI y ELECTRONIC ARTS), SONY ha decidido dar un nuevo empujón a uno de sus juegos estrella. La calidad de la anterior entrega ponía las cosas muy difíciles en el apartado gráfico, por lo que se han buscado nuevos alicientes en la presentación, en las opciones y en el sistema de control. En cuanto a la presentación, la *intro* sigue siendo muy breve, aunque en esta ocasión a las imágenes generadas por ordenador se unen secuencias reales de la **NBA**. En algunos menús también se ha seguido la misma tendencia, incluyendo como fondo fotografías de la citada competición. En cuanto a las opciones, lo más destacado es la mejora del editor. Mientras en la anterior versión (además del reparto de puntos entre las diferentes habilidades) sólo era posible optar entre nueve rostros predefinidos, en esta ocasión se puede elegir entre diferentes rasgos faciales, colores de piel, cortes y colores de pelo (incluido el rojo) e incluso accesorios (como gafas o cintas para el pelo). Como es



Desde la aparición de la primera entrega de *TOTAL NBA quedaron muy claras las posibilidades del baloncesto dentro de* ***PSX****. La tercera parte de la saga mantiene el espiritu del juego, con pequeñas modificaciones.*





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SONY C.E.



El editor es uno de los apartados mejorados en esta entrega. Con el mismo pueden lograrse jugadores con todo tipo de aspecto. Así, se incluyen diferentes colores de pelo, al estilo de ***Denis Rodman****, o cintas de pelo similares a las de* ***Cliff Robinson****.*

VALORACION

SONY se mantiene en la línea de las versiones anteriores de este título. una vez que la competencia ha alcanzado el nivel de calidad de la primera parte de TOTAL NBA, las diferencias entre los tres grandes de este deporte (NBA LIVE, NBA IN THE ZONE y TOTAL NBA), se limitan a pequeños aspectos. el juego que nos ocupa mantiene un alto nivel, pero no consigue añadir demasiados alicientes.



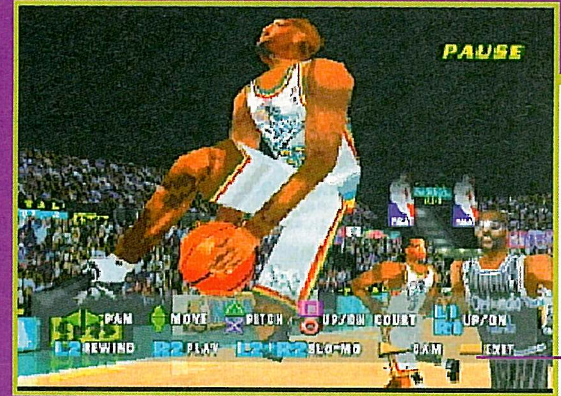
All Star game

En el partido de las estrellas recoge la política de equipaciones de las últimas ediciones. Así, los jugadores de la conferencia que juegan en casa llevan el uniforme blanco de cada uno de sus equipos, mientras que los de fuera, la segunda equipación de sus respectivas franquicias. Todo para que la línea que separa lo real del juego sea cada vez más insignificante.



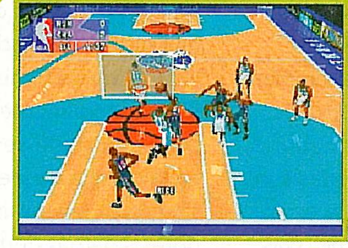


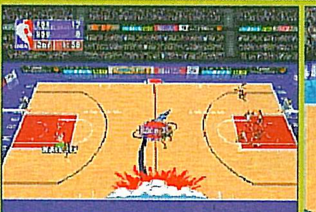




El baloncesto es un deporte idóneo para su traslado a videojuego. La espectacularidad de las imágenes queda patente en estas repeticiones.

lógico también se actualizan las plantillas apareciendo, por primera vez en esta saga, el pivot de los Lakers **O´Neal**. Por lo que respecta al juego sobre la pista, se respeta la suavidad en los desplazamientos de balón y jugadores, aunque se modificà la utilización de algunos botones. Esta circunstancia afecta a jugadas como la realización de mates, la consecución de bandejas de auténtico malabarista, o la sencillez para poner tapones al contrario. También varía el sistema para definir la estrategia de juego en la cancha (aunque es bastante similar), y desaparecen el modo tutorial y las barras de energía. De todas formas, en conjunto el juego se mantiene en la línea de sus antecesores. **R. DREAMER**

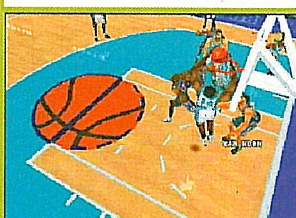


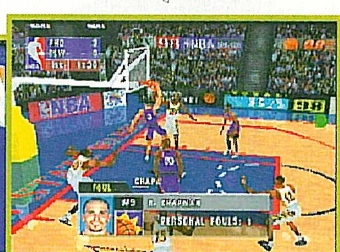












En el apartado gráfico no hay demasiadas novedades. Se incluyen las mismas seis cámaras de la versión de 1997 y se vuelven a contemplar las repeticiones automáticas después de las canastas más espectaculares y la increíble cámara manual.

GRAFICOS 91

Pocas novedades destacables en este apartado, aunque sólo con mantener la calidad de su antecesor consigue un magnífico resultado. Las imágenes más espectaculares se logran en las repeticiones con la cámara manual.

MUSICA 85

Tradicionalmente la música ha sido el aspecto más flojo de la saga. En esta ocasión también lo es, aunque más que por su baja calidad por el gran nivel de los restantes apartados. No es algo muy importante.

SONIDO FX 92

El juego recoge los clásicos y animosos comentarios de la televisión americana. El énfasis y animación de los narradores hace que el juego consiga el mismo ritmo que invade las canchas de la NBA. Todo un lujo.

JUGABILIDAD 91

El nuevo sistema de control ofrece nuevas posibilidades, a las que se une el renovado y más completo editor. A pesar de brillar a gran altura, no supera de una forma nítida la ofrecida por la entrega de 1997.

GLOBAL



+ El nuevo editor es mucho más completo.
- La calidad de la versión de 1997 es un peso muy grande para el juego.

SANGRE sin reglas

Dead Ball Zone

Y tanto que sangre, porque en la última propuesta de ***GTI*** podremos dar rienda suelta a nuestros instintos ***más bajos*** y recurrir a las argucias más viles para triunfar en una especie de balonmano cibernético.

Pocos juegos deportivos tienen un componente de acción tan marcado como éste. Resulta curioso cómo utilizando la mecánica de juego de un deporte como el balonmano, se ha podido concebir un título que, sin perder ni un ápice de la jugabilidad inherente a un simulador deportivo, tenga la intensidad y la violencia de todo un *arcade* de lucha. Y todo porque en **Dead Ball Zone** descubriremos un universo de puñetazos y triquiñuelas sucias que lo convierten en uno de los juegos más duros que jamás hemos llegado a contemplar. De esta manera, podremos disparar al adversario, abrirle nuevas vías respiratorias con una sierra eléctrica al más puro estilo **Leather Face** de La mantanza de Texas, o hacer que vomiten sangre debido al duro castigo de nuestros puños. Pero no es la violencia el centro del juego, ya que sólo se utiliza como medio para lograr el objetivo del juego, que no es otro que marcar gol en la portería contraria. La mecánica no es otra que la de pase y tiro entre los jugadores del equipo cuando estamos atacando, y la de robo de balón cuando estamos defendiendo. También tenemos a nuestra disposición una serie de movimientos especiales, que son los que harán que nuestros jugadores saquen «lo mejor» de sí mismos y destrocen literalmente a los rivales. De esta manera, será normal ver en la cancha de juego restos de sangre, cadáveres de los jugadores y demás detalles alegres.

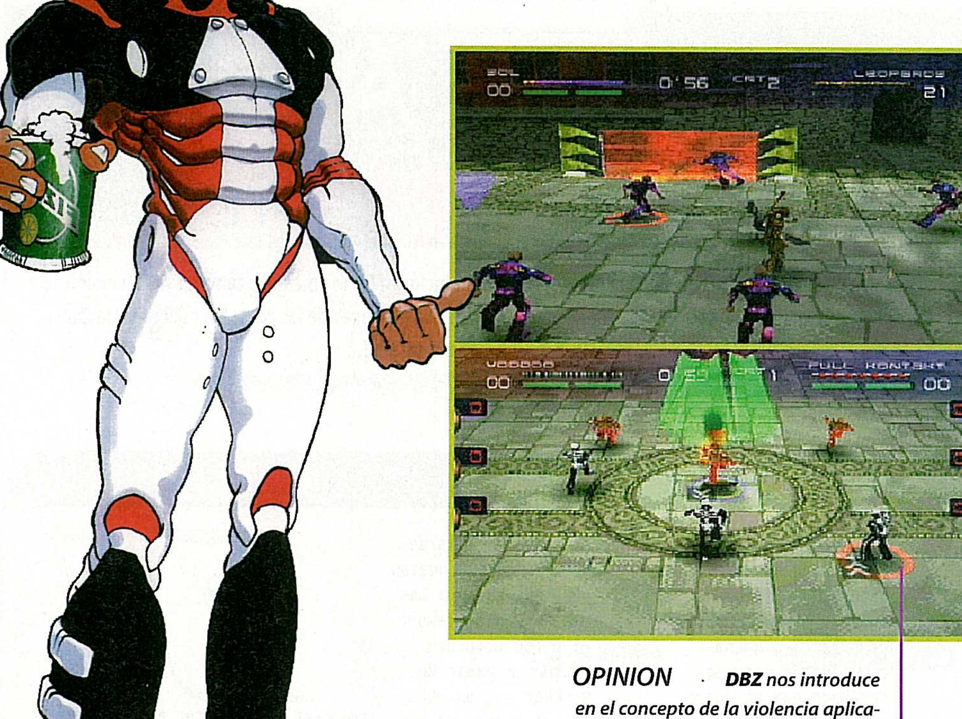


*El ritmo del juego es vertiginoso. Tanto que en ocasiones perderemos de vista a la pelota. Es incluso más veloz que **The Punisher** comiendo fabada.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	RAGE



OPINION · ***DBZ** nos introduce en el concepto de la violencia aplicada a un deporte en el que todo vale, desde romper dientes hasta leer comentarios de **The Punisher**.*

VALORACION

● mezclar la jugabilidad de un simulador deportivo con un entorno futurista en el que la violencia es la principal protagonista es sin duda la gran aportación y el gran acierto de este juego. una novedad que no es tal, ya que veteranos títulos como speed ball y soccer brawl ya emplearon este sistema. el resultado es un juego muy divertido y entretenido que hará las delicias de los amantes de juegos intensos y, sobre todo, de los que tienen alguien con quien jugar.

DEAD BALL ZONE

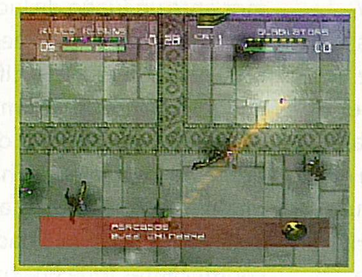
ARCADE-DEPORTIVO

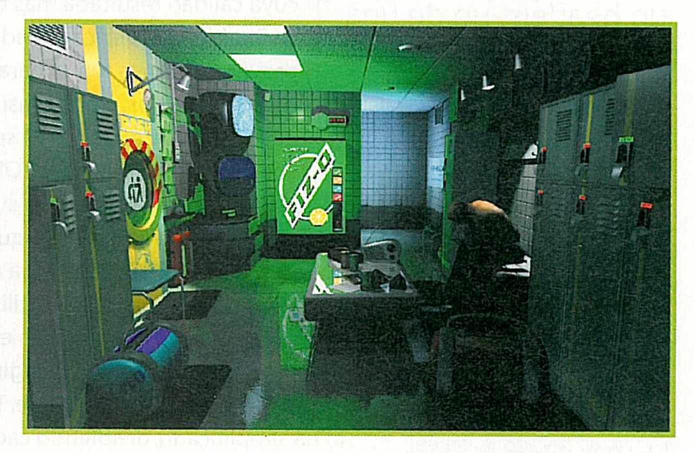
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Fases	TORNEOS
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





REPLAY *A través de diferentes perspectivas, incluida una cenital, podremos analizar cómo se han conseguido los goles. Imágenes realmente espectaculares que merece la pena observar.*





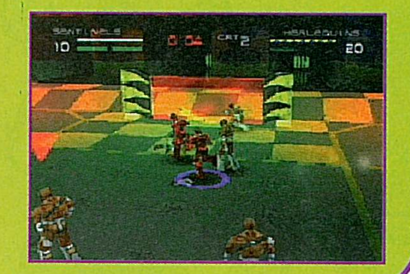
Técnicamente el juego es más que notable, con un *scroll* realmente suave y una rapidez más que considerable. La espectacularidad del juego sobresale en las distintas cámaras en las que se pueden contemplar las repeticiones, ya que podremos analizar muchos detalles que, debido al frenético desarrollo del juego, pueden pasarnos inadvertidos. El *look* del juego es totalmente cibernético, con porterías formadas por bandas magnéticas y por una pelota «eléctrica». La indumentaria de los jugadores sigue en esta misma línea, con jugadores vestidos con armaduras que, por lo visto en el juego, no les sirven para evitar las tremendas acometidas de los rivales. En definitiva, **Dead Ball Zone** reúne todas las características para que disfrutéis como enanos partiéndoos los piños contra los rivales, especialmente por el modo de dos jugadores simultáneos, que es el que mejores momentos proporciona en este compacto. Sólo para valientes.

THE SCOPE

Goles eléctricos

El gol es el objetivo último de nuestros movimientos. Según la distancia desde donde lo consigamos, dicho tanto tendrá diferente valor.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	82	85	90	88
Las rutinas de movimiento de la pelota con sus marcados efectos direccionales, la sobresaliente animación de los personajes y la suavidad del engine hacen que este juego destaque especialmente en este apartado.	En cuestión sonido, como suele pasar últimamente, todo dependerá de los gustos personales. Si te va el tecno futurista con sonidos muy electrónicos, te gustará. Muy acorde con la atmósfera que rodea al juego.	En el apartado de los efectos de sonido, otro tanto de lo mismo. Tanto durante los menús como dentro de los partidos escucharemos un montón de sonidillos con un marcado acento futurista. Eso sí, los puñetazos son colosales.	DBZ es tremendamente divertido, ya que al competir en este juego, además de intentar meter goles, podemos dedicarnos a lesionar adversarios y convertirlos en despojos que se arrastrarán maltrechos por la cancha.	+ La sobresaliente realización técnica del juego. − En ocasiones se hace un poco confuso.

Genuino sabor AMERICANO

Versus

THQ se ha **servido** del engine creado por **Taito** para su Fighter´s Impact para ofrecernos un beat'em-up de una calidad **superior** a lo acostumbrado en la compañía **yankee.**

Hace unos meses os anunciamos la inminente aparición en **España** de FIGHTERS IMPACT, *beat'em-up* tridimensional programado por TAITO cuya calidad resultaba más que aceptable. Una vez cancelado el proyecto FIGHTERS IMPACT para los **Estados Unidos**, y por consiguiente para **Europa**, THQ se hizo con el *engine* y, gracias a POLYGON MAGIC, transformó todos sus gráficos para convertirlo en lo que hoy conocemos como **VS**. El sistema de selección de personajes que utilizaba el programa de TAITO consistía en elegir un personaje y después elegir un arte marcial para ese personaje. THQ lo ha simplificado, dividiendo cada combinación de personaje y técnica en un luchador diferente, logrando así una mayor variedad de personajes y, claro está, una cantidad bastante superior. THQ no se ha encargado tan sólo de esta peculiar división de estilos y luchadores, su aspecto gráfico también ha sufrido ciertas modificaciones o mejoras, ya que han sido añadidos muchísimos más efectos de luz y algún que otro escenario. Con respecto al área de la jugabilidad, estamos ante un juego de lucha que posee 20 luchadores seleccionables, cada uno con técnicas diferentes, aunque existan ciertos movimientos comunes entre algunos de ellos. Cómo no THQ también ha metido mano en este apartado, aumentando la dificultad y la habilidad de los contrincantes (que nos harán unos *combos* impresionantes) y la variedad y cantidad de combinaciones que podremos llevar a cabo. Como todo buen *beat'em-up* que se precie, los luchadores ocultos tenían que hacer aparición por algún lado, y de hecho



*En **VS** también encontraremos movimientos «trocha-brazos», al más puro estilo TEKKEN. En el de arriba, la chica que está en el suelo tirada se negó en rotundo a dejarle las zapatillas a su amiga.*





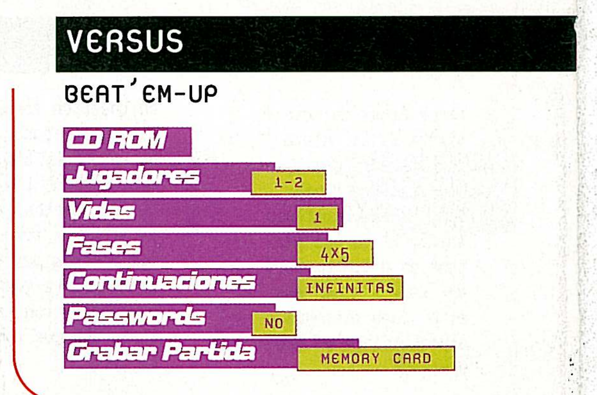
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	POLYGON MAGIC



Este es uno de los jefes finales del juego. El diseño de los personajes es algo peor que el visto en FIGHTERS IMPACT.

VALORACION

A pesar de no ser de una calidad tan extrema como DEAD OR ALIVE o el futuro TEKKEN 3, **VS** no es ni mucho menos de lo peor que hayamos visto en el terreno de la lucha. El engine creado hace tiempo por TAITO les ha venido de perlas a los chicos de THQ y POLYGON MAGIC, ya que se han apoyado en una gran compañía y un gran programa para realizar su juego. La banda sonora, compuesta con un estilo similar al de la música de grupos como OFFSPRING o GREEN DAY, es de lo mejor que hemos escuchado.

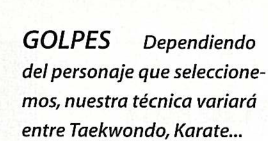


VERSUS

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	4X5
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

VISTAS *En determinadas ocasiones la cámara nos ofrecerá diferentes puntos de vista.*

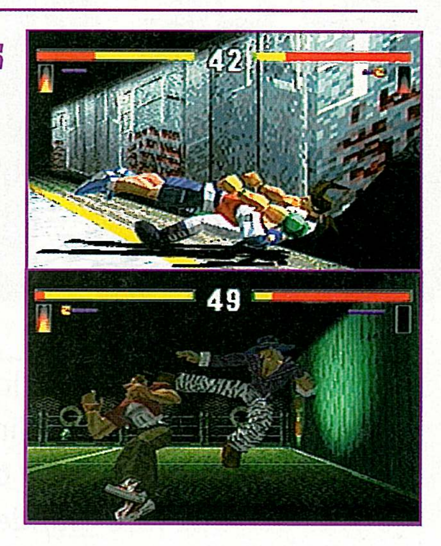




GOLPES *Dependiendo del personaje que seleccionemos, nuestra técnica variará entre Taekwondo, Karate...*

Escenarios

Como podéis observar en las dos pantallas de la derecha, los combates de **VS** toman lugar en sitios de lo más disparatado. El campus universitario, la azotea de un edificio, una discoteca o hasta los andenes del metro servirán de escenario a los más sanguinarios combates del juego. Ya sólo nos falta luchar en los baños de un bar, dentro de un autobús, en una piscina...







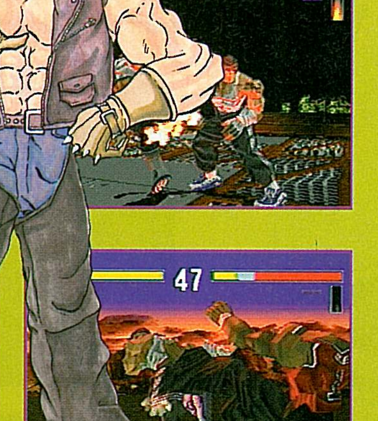


LIGHT SOURCING
Como podéis observar en las pantallas, los efectos de luz están a la orden del día en este ***VS****. Recibiendo los golpes, bloqueándolos, las magias, etc. Todo posee algún que otro efecto.*

incluso el programa de TAITO poseía alguno que otro, y la manera de seleccionarlos resultaba muy similar a la de **VS**. Como ya he dicho antes, THQ tan sólo se ha servido del *engine* 3D de FIGHTERS IMPACT, ya que incluso ha tenido que improvisar una historia para el juego. Tal historia es la típica que tanto gusta a los *yankees*: diferentes bandas de luchadores (los de la playa, los del barrio, los del campus universitario, etc) se jugarán el tipo, sin motivo alguno por supuesto, para decidir quién es el rey de las calles. La verdad es que no es un gran momento para competir por el primer puesto entre los juegos de lucha en 3D, ya que será muy difícil pasar por alto joyas como DEAD OR ALIVE y algo más tarde, TEKKEN 3. Pero aun así, os aseguro que **VS** no tiene nada que envidiar a los más grandes del género.

DOC

Jefes Finales



Estos son algunos de los asnos que serán seleccionables (eso sí, sólo en modo VS) si somos capaces de vencerlos en el modo *Challenge*. Los cuatro poseen todo tipo de contundentes golpes, *reversal* y varias llaves. El chulo de discoteca, el aprendiz de **Michael Jordan**, el gigantón «iosperra» y el fulano de la moto son ,sin duda, los cuatro personajes más completos y difíciles de vencer de todo el juego.

GRAFICOS 87
el potente engine creado para FIGHTERS IMPACT ha sido incluso mejorado por THQ. Aunque los personajes no tienen un diseño tan depurado como en el programa de TAITO, pero THQ ha incluido más efectos gráficos, sobre todo de luz.

MUSICA 92
uno de los aspectos más impresionantes. el 50% de las BGM son composiciones techno, pero el resto han sido brillantemente compuestas por grupos yankees de música «semi-punk», al más puro estilo GREEN DAY.

SONIDO FX 87
A pesar de que los golpes suenan como disparos de escopeta, la cantidad, y por supuesto, la calidad de las voces hacen de este apartado uno de los más importantes. NO os perdáis las frases de las victorias.

JUGABILIDAD 85
Aunque no llega a ser tan alta como en TEKKEN 3 O DEAD OR ALIVE, el original sistema de juego y la cantidad de modos que posee colocan a **VS** en una buena posición. Al principio, la dificultad es muy alta, más que en F.I.

GLOBAL



\+ La banda sonora. La cantidad de efectos de luz que posee.

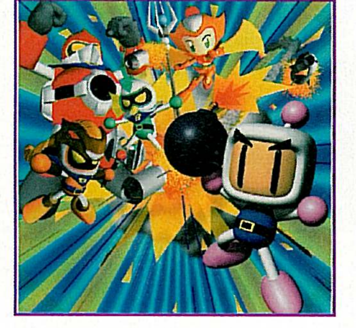
\- Los gráficos y la jugabilidad son un tanto peculiares.

Bomberman World

Tri DIVERSIONAL

Cuando aún resuenan los ecos de la no demasiado afortunada entrega para Nintendo 64, llega a **PlayStation** lo que puede considerarse como una «**vuelta atrás**» a la jugabilidad que hizo grande a esta saga en las consolas de 16 bits. Jugabilidad en grupo al **máximo** nivel.

Lo que no ha variado con el tiempo es la simpática apariencia de nuestro «bombero». NEMESIS viste igual los sábados noche.



Se pueden contar con los dedos de una mano las mascotas que han sobrevivido al cambio de generación. De todas ellas, el «bombero» de HUDSON es probablemente el que más juegos ha protagonizado en los diferentes soportes de entretenimiento, junto con el mítico Megaman. Pero es Bomberman el que sin duda ha creado una generación de juegos, los llamados *Party-Games*, títulos pensados única y exclusivamente para divertir.

BOMBERMAN WORLD es la última entrega para ***PSX***, y nos devolverá la magia sublime que muchos disfrutamos en los títulos para ***SNES***. De esta manera, olvidaros de exquisiteces gráficas y centraros exclusivamente en la jugabilidad como fin último del juego. Para empezar, muchos pensaréis que el títular del reportaje se corresponde a la perspectiva de juego. No es así, lo llama-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT





Modo Normal

JUGABILIDAD

El modo multiplayer con cinco jugadores simultáneos es, como siempre, la principal razón de compra de este juego.

VALORACION

● cuando se habla de bomberman, hay que unirlo inexorablemente a jugabilidad en estado puro. un juego para divertirse, sin ninguna concesión a cualquier alegría técnica, que está especialmente indicado a todos los que juegen en grupo.

BOMBERMAN WORLD

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-5
Vidas	3
Fases	25
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD

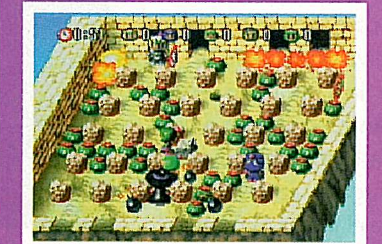




mos «tridiversional» porque incluye tres modos diferentes de juego. La vista es, afortunadamente, bidimensional, desde una perspectiva isométrica. Ya dentro del juego, merece la pena destacarse la inclusión de diferentes personajes, seleccionables tan sólo en el modo *Battle*, con diferentes habilidades cada uno «de serie», sin necesidad de recoger el *item* correspondiente. Y hablando de *items*, el juego, además de los tradicionales como el guante o las calaveras, se han añadido muchos otros, que harán las delicias de los amantes de la saga. Un corto modo historia y uno inédito llamado desafío, completan la enésima oferta del «bombero».

THE SCOPE

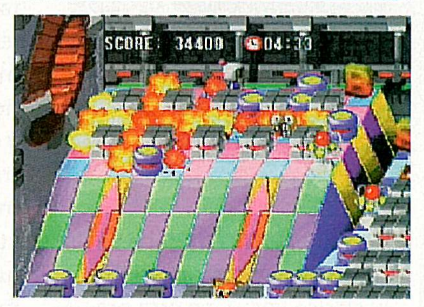




Modo Desafío







Este inédito modo es una especie de *Time Attack* en el que, además del tiempo, se puntuará nuestra habilidad, tanto a la hora de recoger items como para eliminar enemigos.









Modo Batalla

Si todavía no habéis jugado con amigos a este modo de juego, es que aún no conocéis el significado de la palabra jugabilidad en toda su extensión. En BOMBERMAN WORLD, conscientes de que esta modalidad es la que más satisfacciones ofrece a los usuarios, se ha dotado al modo *multiplayer* de un montón de *extras* que aumenten si cabe la diversión. Diferentes escenarios, muerte súbita, *items* de premio para los campeones, etc...





GRAFICOS 82

Bajo una acertada e inmóvil perspectiva isométrica se dan cita los tres modos de juego. Los gráficos no difieren en exceso de los habituales, salvo por el simpático colorido y las generosas explosiones. suficientes.

MUSICA 85

siguen la línea habitual, con mucho ritmo para apoyar las partidas y lo suficientemente «discretas» como para no bajar el volumen de la tele. No son precisamente genialidades melódicas, pero tienen bastante calidad.

SONIDO FX 83

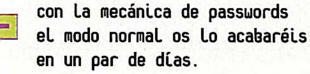
salvo las contundentes explosiones y los sonidos cada vez que arrojamos una bomba, apenas encontraréis nada más. eso sí, hay unos cuantos comentarios en japonés que, aunque no los entendamos, deben ser bastante divertidos.

JUGABILIDAD 92

Aunque para un jugador se nos antoja un poco corto, cuando hay más de una persona a los mandos será difícil que apaguéis la consola. el modo desafío alarga la vida del juego si no podemos jugar con uno o más amigos.

GLOBAL





\+ como siempre, el modo multiplayer.

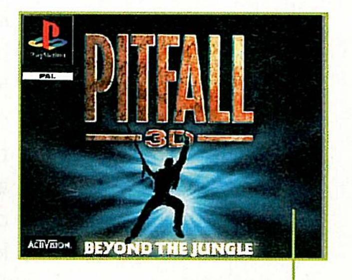
\- con la mecánica de passwords el modo normal os lo acabaréis en un par de días.

Pitfall 3D: Beyond the Jungle

La JUNGLA poligonal

El hijo de **Harry**, protagonista de aquel mítico **Pitfall** para Atari 2600, se aventura en los 32 bits de **Sony** cambiando el plano bidimensional por una espectacular **perspectiva** en **3D**. La aventura vuelve a transcurrir en la selva **sudamericana** y ha optado por la dinámica **plataformera**.

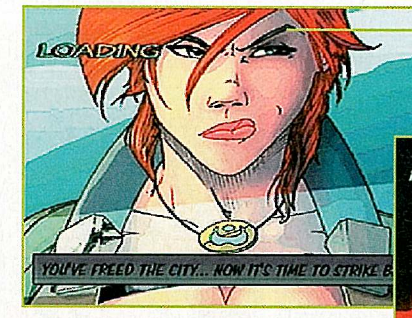




Al principio de cada fase se explicará el objetivo que debes conseguir. en forma de cómic. Lástima que esté escrito en inglés.

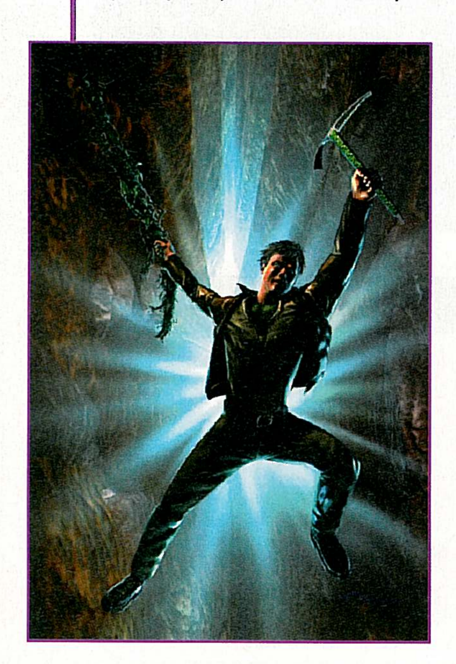
Activision ha vuelto a apostar por la renovación de su clásico Pitfall, en esta ocasión para ***PlayStation***. Todavía nos queda el recuerdo de la magnífica versión del juego para ***Super Nintendo***. En ella todo el ambiente de la espesa jungla y los misteriosos templos sudamericanos quedaron plasmados con una belleza y una calidad que, opino yo, no ha sido superada por la conversión del título para ***PlayStation***. Quizás, es bastante complicado representar una selva en 3D. Pero el resultado final tampoco resulta muy brillante, en cuanto a diseño se refiere, en templos, minas y demás lugares en los que transcurre el juego. El problema se centra sobre todo en lo cuadriculado que parece el juego con cambios en las texturas entre los diferentes niveles y poco más. Sin embargo, **Pitfall 3D** puede presumir de contar con todos los elementos típicos de un juego de este género. Sus once fases están plagadas de peligrosos agujeros, abismos, llamaradas y echamos de menos algún que otro enemigo de más porque los niveles se nos muestran bastante solitarias. Las referencias al Pitfall original son claras. Desde los escorpiones hasta los huecos que aparecen de la nada tienen su lugar en esta versión. Una crí-











SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	ACTIVISION

VALORACION

HACE YA TIEMPO QUE ACTIVISION ESTABA DESARROLLANDO ESTE JUEGO. SE NOTA EN LOS EFECTOS DE LUZ Y EN LOS INGREDIENTES PLATAFORMEROS DE LOS QUE HACE GALA. SIN EMBARGO, EN LO QUE SE REFIERE AL DISEÑO DEL JUEGO NOS HEMOS SENTIDO BASTANTE DEFRAUDADOS. SOBRE TODO POR LA POCA VARIEDAD ENTRE ALGUNAS FASES Y LO CUADRICULADO QUE RESULTA EL ASPECTO DE LO QUE SE REPRESENTA EN PANTALLA. ¿DONDE ESTAN LOS PRECIOSOS GRAFICOS DE LA VERSIÓN SUPER NINTENDO? POR OTRO LADO, LAS MUSICAS ESTAN ACORDES CON EL TEMA AVENTURERO.

PITFALL 3D: BEYOND THE JUN

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	11
Continuaciones	3
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

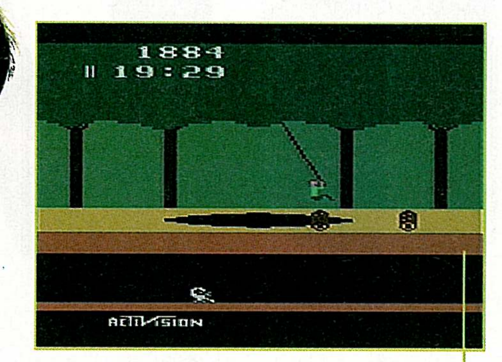


Final Bosses





PITFALL 3D cuenta con tres jefes finales a lo largo del juego. No resultará muy difícil aprender la mecánica para derrotarlos, pero son una de las partes más divertidas del juego. Por desgracia, las tres bestias no pueden presumir de espectacularidad, en lo que a diseño gráfico se refiere.



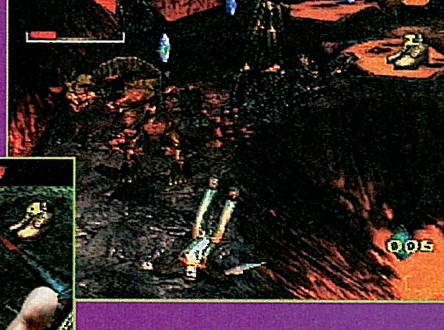
EL CLASICO *El PITFALL original también ha sido incluido en la versión para PlayStation. Pero aún no sabemos como se accede a él.*

tica negativa para el control de Harry. El uso de una cámara fija no aporta buenos ángulos de visión y en ocasiones eso repercute en una gran pérdida de vidas. Por contra, hemos de destacar los vistosos juegos de luces que acompañan al protagonista dotándolo de unas grandes dosis de realismo. En resumen, **PITFALL 3D** es un título divertido pero que no ha nacido para ser una estrella.

R.DREAMER

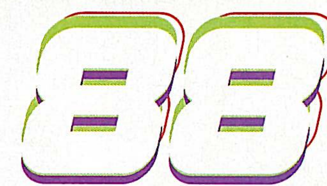
Fases







A lo largo de las once fases deberás completar distintas misiones para salvar al pueblo de la chica que aparece en la intro de un terrible destino. Echale valor al asunto y alcanza el final del juego.

GLE	GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
	85	90	80	89	88
	El preciosismo y la perfección alcanzados en los efectos de luz quedan un poco apagados por la escasa variedad en el diseño de la mayoría de los escenarios. Al final las fases pueden parecer largas y repetitivas por este hecho.	Destaca la melodía de la pantalla de presentación del juego, muy en la onda de las películas de Indiana Jones. El resto de composiciones también cumple su función acompañando perfectamente todo lo que vemos en pantalla.	No resulta uno de los partados más agraciados del juego, además de las voces de Harry, la calidad de los efectos sonoros no rayan a gran altura. Y, por si fuera poco, los programadores tampoco se ha prodigado en incluirlos.	El juego cuenta con todos los ingredientes de un juego de plataformas, por lo que la diversión está asegurada. Sin embargo, la poca variedad en las fases puede repercutir disminuyendo las ganas de avanzar para terminarse la aventura.	 + Los guiños que hacen referencia al clásico. − La poca variedad en el diseño de las fases

Simpatía por el DIABLO

Spawn The Eternal

Hizo un **pacto** con el **diablo** Malebolgia y deberá pagar por ello durante toda la **eternidad**. Acompaña a la creación de Todd McFarlane en un viaje **sin vuelta atrás** en busca de venganza por las inhospitas profundidades del **infierno**, el medievo y los suburbios de la gran ciudad.

Con sólo un mes de retraso respecto a la fecha de lanzamiento que os dimos en el reportaje del pasado mes de Diciembre, **SPAWN THE ETERNAL** llega a las tiendas españolas. Esta nueva producción de SISA (SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA) cuenta con la estricta supervisión del autor de cómic, **Todd McFarlane**, y se adelanta unos meses al que será el otro grán título de superhéroes del verano: BATMAN & ROBIN. Mientras que el esperado juego de ACCLAIM tira más hacia el género de aventura gráfica (con importantes toques de *beat' em-up*), **SPAWN THE ETERNAL** se decanta por el *arcade*, aunque con algunas gotas de aventura. Condenado por su pacto con Malebolgia, tu misión en el juego será la de acompañar a Spawn en su descenso por el averno a través de diferentes localizaciones (la ciudad, las alcantarillas, el medievo, la tierra remota o la Torre del Infieno) y tres reencarnaciones distintas. Primero bajo la forma del Spawn actual, más tarde bajo la piel de Sir John de York alias *Medieval Spawn* y por último como el antepasado «mandingo» de **THE SCOPE**, *Savage Spawn*. La participación de **McFarlane** como productor ejecutivo asegura las semejanzas y constantes guiños del juego con respecto al cómic original, como por ejemplo el elenco de villanos: Overtkill, Redeemer, Billy Kincaid, Tiffany o tres de los cinco hermanos Phlebiac (Violator, Vandalizer y Vaporizer), sin olvidar a Malebolgia, el plato fuerte del final del juego. Tal y como comentamos en el especial del Nº68, el punto fuerte de **SPAWN THE ETERNAL** reside en su excelente *engine 3D*, sin duda uno de los más suaves que se recuerdan en ***PLAYSTATION***. El desarrollo sigue más o menos la mécanica de plataformas 3D de un TOMB RAIDER (con la diferencia de que el protagonista ocupa una porción gigantesca de la pantalla) hasta el preciso









SUPER Information

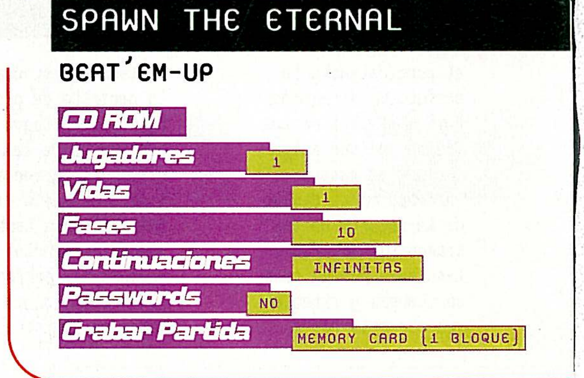
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SISA

VALORACION

● Aunque el fenómeno SPAWN se haya deshinchado un poco entre el grán público (debido a los meses transcurridos desde el estreno de la película), los auténticos fans de la obra de MCFARLANE alucinarán con esta puesta en escena de las aventuras de su héroe favorito. De cara al resto de la galería, SPAWN THE ETERNAL ofrece una ambientación muy por encima de la media, y sobre todo horas y horas de juego.



INSTINTO BASICO ***En pleno combate, Tiffany se dispone a hacerle un friendship a Spawn.***



SPAWN THE ETERNAL

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

momento de enfrentarse con un enemigo. En ese instante el juego adquiere la perspectiva y la mecánica de un clon de STREET FIGHTER II (barras de energía incluida) y el jugador puede ejecutar un sinfín de llaves especiales y *combos* (todos ellos perfectamente explicados en el manual de instrucciones). Incluso se le puede quitar y poner la capa al personaje, sustituyéndola por cadenas. Dando por sentado que **SPAWN THE ETERNAL** volverá locos a los numerosos fans del cómic de **McFarlane**, el resto de usuarios de la máquina de SONY puede encontrar en este título un gran juego, quizá no de la relevancia que parecía augurar a principios de Diciembre, pero de una calidad técnica y una jugabilidad a prueba de toda duda.

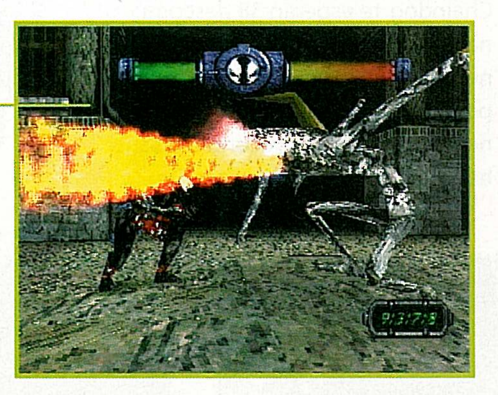
NEMESIS

A Brazo Armado





El término «echar una mano» adopta un nuevo matiz en SPAWN THE ETERNAL. En cualquier momento del combate, el jugador puede arrancar el brazo del rival para, en un acto de humillación extrema, sacudirle con él en la cabeza. Ideal para sorprender a la familia (en especial a esa Yaya que opina que las historias que se narran en CON OCHO BASTA son lascivas y repletas de violencia), esta llave es algo complicada de ejecutar, pero una vez que se le arranca el miembro(el brazo, claro está) el pobre diablo está condenado a muerte, ya que se desangrará vivo. No hagáis esta llave sin la presencia de un adulto.



VIOLATOR *Este y otros dos de los cinco hermanos Phlebiac hacen su aparición en SPAWN THE ETERNAL para delirio de sus fans.*



SAVAGE *Esta es una de las tres encarnaciones que adopta Spawn a lo largo del juego, junto al Spawn normal y Medieval Spawn.*









GRAFICOS **90**

Producto de uno de los mejores engines 3D que se hayan visto en PSX, ya sólo el tamaño del protagonista y la suavidad de sus movimientos impresiona. Por no hablar de los escenarios, desde la ciudad hasta el infierno.

MUSICA **80**

De una calidad bastante sobresaliente, el problema radica en que sólo está presente durante los combates. Durante el resto del juego el aspecto sonoro está completamente dominado por los fantásticos efectos de sonido.

SONIDO FX **93**

Asombrosos efectos de sonido que van desde el paso de un tren o el discurrir del agua hasta psicofonías, gritos y alaridos. Todo ello se traduce en una ambientación muy por encima a lo que estamos acostumbrados en consola.

JUGABILIDAD **85**

La imposibilidad de recuperar el nivel de magia una vez que el contador llega a cero (cuando eso ocurra despídete de poder alguno) y la dificultad para ejecutar llaves especiales son dos lunares importantes dentro del juego.

GLOBAL



+ La llave que permite arrancar el brazo del contrario.

− Cuando el contador de energía llega a cero... despídete.



Deathtrap Dungeon

SUPER Information

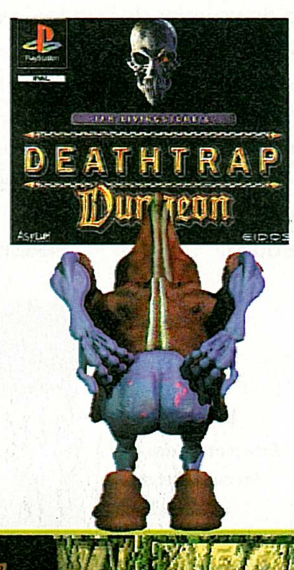
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADO	ASYLUM STUDIOS

Horribles ***criaturas***, lóbregas ***mazmorras*** y el aroma de la ***muerte*** (no, no hablamos de la redacción de Super Juegos) son sólo algunos de los elementos presentes en esta nueva producción de Eidos Interactive, inspirada en los bestsellers de Ian Livingstone.



*A un acoso femenino como éste se enfrenta **NEMESIS** cada fin de semana, allá donde vá. No se puede nacer guapo.*

Curiosamente, el propio **Livingstone** es presidente de EIDOS, por lo que no ha podido tener mejor garantía de que el espíritu y la ambientación de sus libros ha sido fielmente plasmada en el juego. Con un entorno 3D en la línea de TOMB RAIDER, es una pena que **DEATHTRAP DUNGEON** no cayera en manos de CORE en lugar de ASYLUM STUDIOS, unos tipos con bastantes buenas intenciones, pero unos absolutos negados a la hora de mover entornos tridimensionales. A nivel de juego y desarrollo, el juego es una completa pasada. Sea cual sea tu elección, la bella Black Lotus o el descerebrado Chaindog, te esperan 38 descomunales escenarios repartidos en nueve mundos, en los que campan por sus respetos trolls, orcos, dragones, brujos, zombies, economistas… hasta 53 criaturas diferentes. De







*Sobre esta pantalla podéis ver la táctica de ligue de **THE PUNISHER**. Así se ganó muchos permisos durante la mili.*

VALORACION

Aun más que su brusco entorno 3D (a todo acaba uno por acostumbrarse), lo más negativo de DEATHTRAP DUNGEON es sin duda su excesivo nivel de dificultad. Esto, que en la mayoría de los casos se traduce en innombrables juramentos frente al televisor, puede ser un aliciente a todos aquellos acostumbrados a tumbarse los juegos en un par de horas. En el dungeon y sus 38 niveles encontrarán todo un desafío.

DEATHTRAP DUNGEON

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	38
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

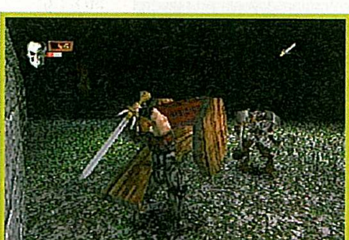
Personajes





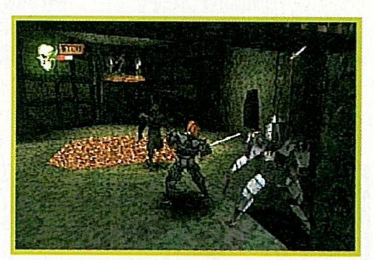
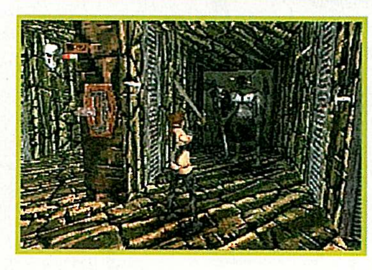

CHAINDOG El Berraco
Con las espaldas de un armario ropero, no es muy ágil pero descuartiza como nadie.

RED LOTUS La Femme Fatal
Que no te engañe su traje del ballet de **José Luis Moreno**, es una auténtica máquina de matar.

una brutalidad pocas veces vista en un juego, los dos protagonistas pueden decapitar, desmembrar, tostar y aplastar a los habitantes del Dungeon por medio de las 32 armas y hechizos que se pueden recoger durante la aventura. Y es que lo más positivo de **DEATHTRAP DUNGEON** es esa mezcla de *RPG*, plataformas y *arcade*, capaz de atraer la atención de todo tipo de usuarios. Por desgracia, un *engine* 3D brusco como pocos y un nivel de dificultad exagerado privan al juego de estar a la altura de GEX 3D o los dos TOMB RAIDER. En contrapartida, es de justicia mencionar el sensacional *Package* español del juego, obra de PROEIN, que incluye un manual de 32 páginas y un bestiario de 72, ambos a todo color y en perfecto castellano. Ojala todos hicieran lo mismo.

NEMESIS




Este ogro acaba de comprobar en su cuello las virtudes decapitadoras de la espada de Red Lotus. Decapita morena, decapita con garbo.



Algunos enemigos poseen un peligro aún mayor que el de sus propias armas. Estos dos de aquí, a la mínima, te pillan por detrás y te ponen una mercería.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
79	82	90	84	84
O como un brusco entorno 3d puede hundir a todo un juego. De caer en manos de los grafistas y programadores de TOMB RAIDER II, DEATHTRAP DUNGEON podría haberse convertido en una de las sensaciones del año.	La verdad es que uno está tan estresado durante el juego esquivando enanos, minotauros y la madre que los trajo al mundo, que no se presta excesiva atención al aspecto musical. Buena y muy terrorífica.	Los gritos de la víctima del potro en la pantalla de sonido/fx de las opciones son parecidos a los que dio THE SCOPE durante su primera noche en el carguero liberiano SAILORS OF LOVE. Fuera broma, son excelentes.	Aunque al principio cuesta un poco hacerse con el control del personaje (¿por qué no incluirían la opción de pad analógico?), el juego es bastante divertido, pero muy, muy difícil. Imprescindible la Memory card.	+ El bestiario a todo color que regalan con el juego. - Acabarás mentando a la madre de los programadores por la excesiva dificultad.



Congelación TOTAL

NHL Face Off'98

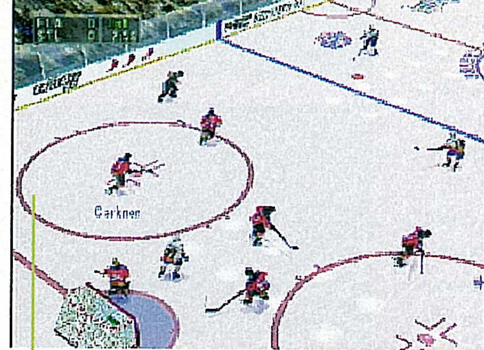


El **tercer** NHL Face Off sólo incorpora una **actualización** de los jugadores de la NHL. El resto sigue igual.

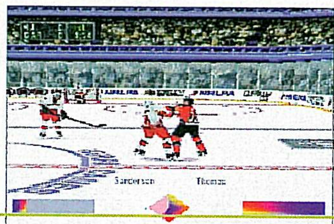


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SONY C.E.



La rapidez y suavidad en el desplazamiento de los jugadores sobre la pista sigue siendo la nota que caracteriza el juego creado por SONY. Esta característica es el principal atractivo con el que cuenta para enfrentarse a competidores de la calidad de NHL'98.





LUCHAS *Los problemas producidos sobre el hielo se resuelvan a puñetazo limpio. Para tumbar al adversario hay que eliminar su barra de energía.*



Sony fue una de las compañías pioneras en la creación de juegos deportivos para **PSX**. Dentro del grupo de títulos lanzados inicialmente se encontraba NHL Face Off que tenía como principal característica la rapidez de movimientos. Un año más tarde llegó la segunda parte con escasas novedades técnicas. Con el nuevo compacto de SONY se vuelve a repetir la historia, ya que las novedades con respecto a la segunda entrega son muy pocas. A la clásica actualización de plantillas se une la incorporación de una cámara más que se suma a las cuatro ya conocidas. Por lo demás, la rapidez endiablada con la que se mueven los jugadores sigue siendo la nota característica de toda la saga. Tampoco las opciones han sufrido variaciones, recogiendo los traspasos, el editor, el modo de hasta ocho jugadores simultáneos y las peleas a puñetazo limpio, ya aparecidos en la anterior entrega.

CHIP & CE

VALORACION

La saga de NHL Face Off fue la primera en contar con un simulador de hockey para PlayStation. Después de dos entregas, las variaciones han sido tan escasas que el juego ha sido igualado por los competidores de gran nivel que han inundado el mercado en las últimas fechas. Es necesario añadir nuevos aspectos para próximas entregas.

NHL FACE OFF'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 83

Las mejoras en el apartado gráfico brillan por su ausencia, aunque mantiene la gran velocidad de la serie. Además, hay que añadir la incorporación de una cámara más a las que aparecían en la anterior entrega.

MUSICA — 82

Su mayor presencia se deja notar en la espectacular intro, que acompaña a una frenética sucesión de imágenes reales. Las melodías de órgano siguen haciendo acto de presencia durante los menús.

SONIDO FX — 77

El público que asiste a los partidos es de los más silenciosos, ya que sólo anima en fases puntuales del juego. Esto hace posible que se escuchen hasta el roce de las cuchillas con el hielo.

JUGABILIDAD — 89

Se mantiene la velocidad en los desplazamientos, tanto de los jugadores como del puck. La dificultad es similar a la de títulos que compiten actualmente dentro del género de la simulación de hockey sobre hielo.

GLOBAL



+ Sony sigue apostando por esta gran saga.

− La falta de novedades con respecto a las dos entregas anteriores.





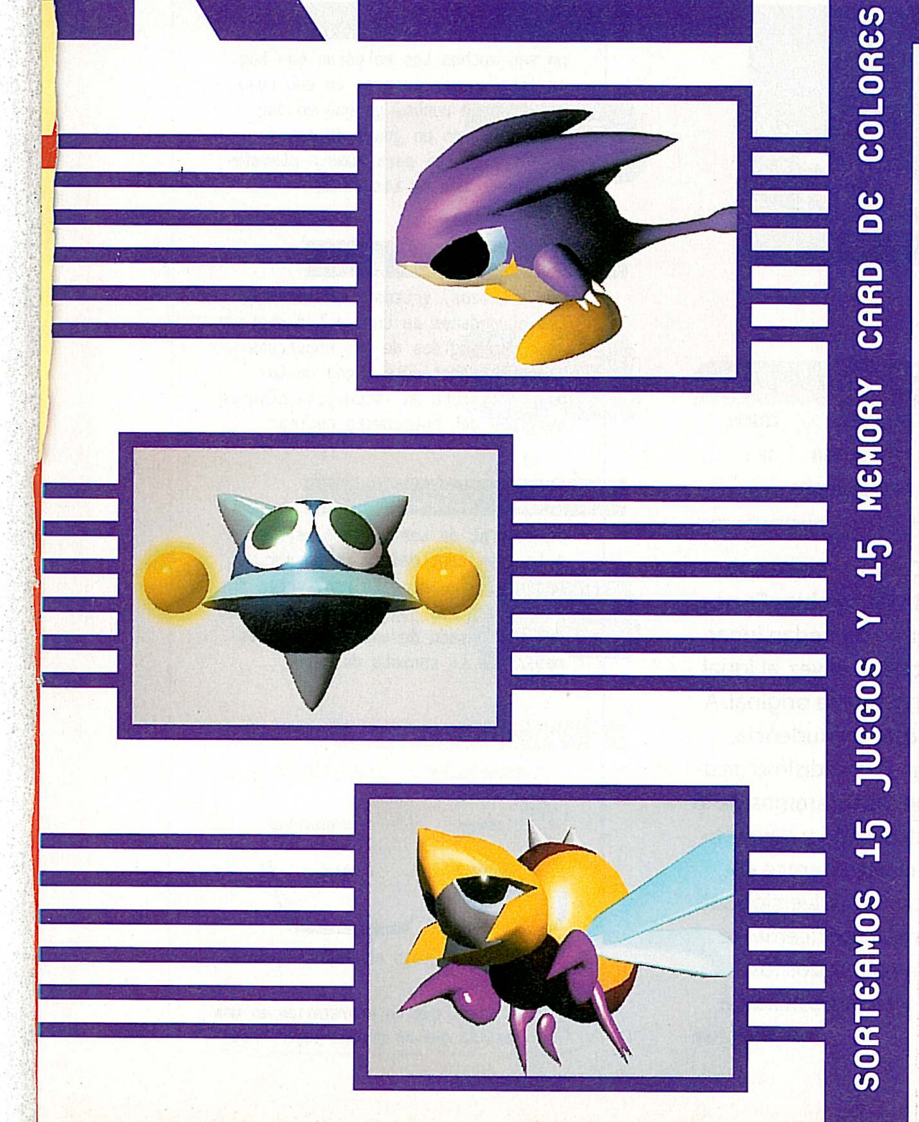
CONCURSO

SONY C.E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para entrar en el sorteo únicamente deberás rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 15 de Junio a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO KLONOA».



KLONOA

SORTEAMOS 15 JUEGOS Y 15 MEMORY CARD DE COLORES





ROMPEDOR

Rampage World Tour



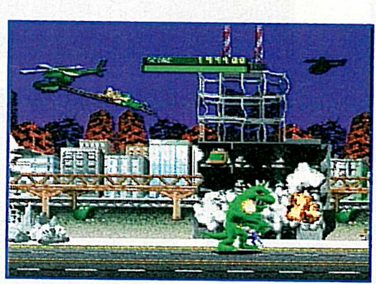
Basado en la recreativa del mismo nombre, por fin llega a **Saturn** este divertido arcade . Más vale tarde que nunca.





Aquí vemos a uno de los musculosos obreros que reforman el piso de DE LUCAR en acción.









SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	MIDWAY

VALORACION

● RAMPAGE WORLD TOUR pertenece a ese tipo de juegos que sí podemos jugar con un amigo, multiplican su diversión por mil. Resulta tan entretenido como su antecesor. Sus nuevos

Hace unos meses pudimos ver en las páginas de esta revista las imágenes para *PLAYSTATION* de la conversión de la recreativa de MIDWAY **RAMPAGE WORLD TOUR**, una divertida secuela del legendario RAMPAGE, con miles

Memory Card. Ni eso se han molestado en cambiar. Es una lástima que no puedan jugar tres personas a la vez, al igual que en la máquina original. A parte de este menudencia, **RWT** es un divertidísimo *arcade* del que disfrutaremos de lo

...strozando y devoran-
...lo que se cruce en
...camino. Diversión sal-
...nal y políticamente
...a para todos los
...y en la agonizante

THE PUNISHER

RAMPAGE WORLD TOUR

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	+100
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 85

Los sprites y las animaciones rebosan sentido del humor. Seguro que nos reiremos bastante viéndolos. Los escenarios europeos son muy divertidos y contienen detalles que les hacen fácilmente reconocibles.

MUSICA 80

No son muchas las melodías que hay en este juego, pero no es una cosa que importe mucho, ya que no son necesarias en un juego de estas características para añadir atmósfera a cada una de las fases.

SONIDO FX 85

Los sollozos, gritos y lamentos de los ciudadanos se unen a las explosiones y rugidos de los monstruos. Todo un espectáculo digno de la mejor película de «bichejos» nipones surgidos del holocausto nuclear.

JUGABILIDAD 88

El control de los personajes, unido a la gran cantidad de cosas por hacer y descubrir, lo convierten en uno de los más jugables y divertidos que han pasado durante los últimos meses por la consola de SEGA.

GLOBAL



+ Que este juego sí haya llegado a España.

- Al igual que en PLAYSTATION es una lástima que no puedan jugar tres.



www.centromail.es

¡Los primeros!
¡Los más baratos!



¿Dónde pensabas comprar TUS JUEGOS favoritos?



SKULL MONKEYS



DARK OMEN



DIABLO



NEED FOR SPEED III



7.990 PlayStation

REBOOT



BEAST WARS

theme HOSPITAL 7.990 PlayStation

THEME HOSPITAL



ROAD RASH 3D

En Centro Mail tus juegos están antes y son más baratos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆934 656 276
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697

Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 222 717

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 486 600

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 224 729
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
Figueres C/ Morería, 10 NUEVO CENTRO

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 445 660

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
- C.C Las Rosas. NUEVO CENTRO

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 220 939

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucia ✆954 675 223

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor NUEVO CENTRO

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

El REY de bolsillo

King of Fighters Heat of Battle



La gente de Takara nos **sorprende** con una **increíble** conversión de uno de los grandes juegos de Neo Geo: KOF´96.



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	TAKARA





Aquí tenéis al chulo de Goenitz, seleccionable vía truco, junto a Chizuru Kagura y el impresentable de Mr. Karate (o más bien Takuma Sakazaki).



¡Burn Knuckle! La eterna batalla entre Geese Howard y Terry Bogard continúa.



Hace **año** y medio os presentábamos la última creación de TAKARA para la pequeña, pero matona, ***Game Boy***: King Of Fighters' 95. Ahora vuelven a la carga con la secuela, **KOF Heat Of Battle**, agraciada conversión del KOF'96 de ***Neo Geo***. A pesar de las limitaciones técnicas de ***Game Boy*** con respecto a la máquina de 24 *bits* de SNK, TAKARA ha logrado dotar a su creación de todo el *feeling* de la versión ***Neo Geo*** e incluso hasta más jugabilidad (ya sabéis que KOF'96 no es mi preferido). Algunos de los personajes han sido excluidos del juego, pero todos los movimientos especiales, y alguno más, permanecen intactos. **DOC**

VALORACION

A pesar de tratarse de una conversión casi imposible, la gente de TAKARA ha exprimido al máximo sus cerebros y el hardware de GAME BOY para ofrecernos una acertadísima versión del KOF'96 de NEO GEO. La única pega, excusable por la calidad del juego, es la falta de algunos de los personajes, que por suerte son los menos importantes.

KOF HEAT OF BATTLE



GRAFICOS 89

Aunque son un pelín «super deformers», todos y cada uno de los movimientos de los luchadores son completamente reconocibles y similares a los que ejecutan en la versión de NEO GEO. La intro es muy vistosa.

MUSICA 88

Al contrario de como ocurrió con KOF'95, en la que las BGM se parecían remotamente a sus originales, en KOF HOB todas las músicas han sido sacadas de la versión original y brillantemente adaptadas a GAME BOY.

SONIDO FX 85

Si tan sólo posees una GAME BOY, los efectos sonoros que llegarán hasta tus oídos son de lo más típico, pero si tienes SUPER GAME BOY, además de la mejora gráfica se añadirán decenas de nuevos FX.

JUGABILIDAD 91

Sin duda alguna lo mejor del juego. Más especiales que en el de NEO GEO, la opción de rodar por el suelo, de recargar el super, y de hacer cientos de combos diferentes es lo más notable en este aspecto.

GLOBAL



+ La increíble y sorprendente versatilidad de GAME BOY.

- La falta, no demasiado importante, de algún personaje.



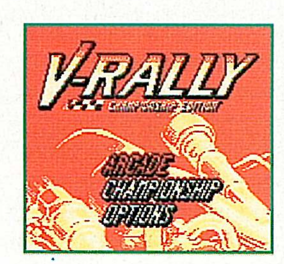
AUTOPISTA hacia el Cielo

V-Rally

Cuando ya nada ni nadie parecía poder *sorprendernos*, aparecen los señores de *Infogrames* y nos dejan la boca abierta con un juego cuyo *nivel técnico* roza la perfección.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

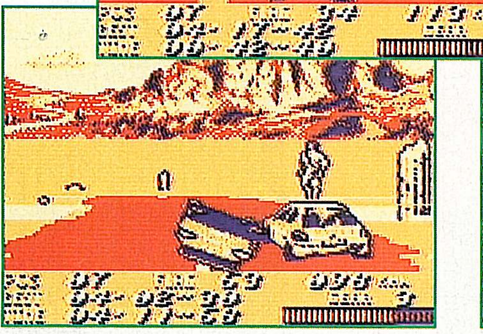


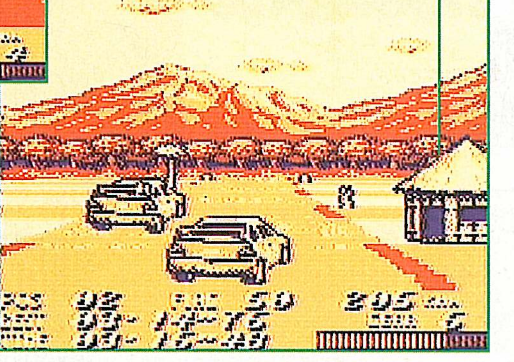
Son muchos los juegos de corte automovilístico que han pasado por GAME BOY, aunque casi todos ellos han preferido utilizar perspectivas de tipo cenital o isométrica, mucho más sencillas de programar. Sólo STREET RACER consiguió crear una rutina de carretera decente, pero a costa de una visibilidad muy escasa, algo que a nuestro entender se podría haber solucionado fácilmente. Entonces llegan los programadores de INFOGRAMES y crean la carretera perfecta, con una suavidad de desplazamiento impresionante y, lo que es más importantes, con cambios de nivel, esto es, cuestas, pendientes, etc. Además los elementos decorativos a ambos lados de la carretera parecen propios del *scaling* (aunque no lo son), mientras que los fondos sorprenden por su belleza. La calzada presentará además distintos aspectos dependiendo de la metereología, con nieve, tierra, etc. Lo peor, los modos de juego, escasos y bastante sencillos de finalizar. Aun así, un juego genial.

J. C. MAYERICK

VALORACION

- INFOGRAMES ha perdido la oportunidad de crear el juego perfecto. V-RALLY es una maravilla a nivel técnico, pero la ausencia de modos de juego como el *Time attack* le hacen perder varios puntos.
- De cualquier forma, hay que estar orgullosos de GAME BOY, pues aún hoy es capaz de sorprendernos con juegos que hace un tiempo era imposible imaginar.

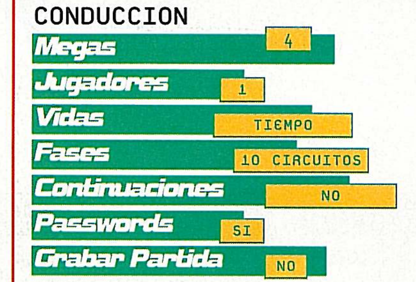




Aunque parezca imposible, todo esto que veis en la pantalla se mueve con una suavidad casi asombrosa.

V-RALLY

CONDUCCION



Megas	4
Jugadores	1
Vidas	TIEMPO
Fases	10 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 93

Sobresalientes porque tiene la mejor rutina de carretera que jamás hemos visto en GAME BOY, los mejores fondos y una animación en los vehículos sorprendente. Incluso en el LCD de GAME BOY se distingue con claridad.

MUSICA 88

Aunque no son muchas las melodías del juego, éstas por lo menos son pegadizas y de gran calidad. Nada extraño si tenemos en cuenta que la música ha corrido a cargo del equipo de programación español BIT MANAGERS.

SONIDO FX 88

Lo más interesante de este apartado es el sonido del motor del coche, que aunque en versiones beta anteriores resultaba poco convincente, en esta versión final parece haber logrado ese toque indispensable.

JUGABILIDAD 90

Cuando uno se hace con el control del vehículo es un placer jugar con este V-RALLY. El gran fallo que le encontramos es la escasez de modos de juego, lo que desemboca en una grave falta de incentivos.

GLOBAL



\+ La rutina de la carretera es para inmortalizar a sus programadores.

\- ¡¡¡Queremos más modos de juego!!!

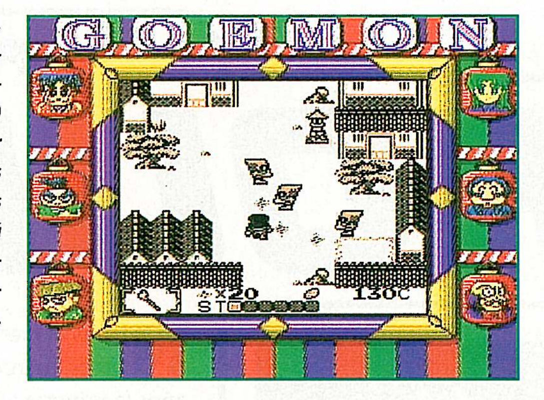
Sabor AÑEJO

Mystical Ninja

VALORACION

- Para jugar con este MYSTICAL NINJA hace falta, sobre todo, mucha paciencia. La longitud de sus niveles y la necesidad de tener que comenzar desde el principio cada vez que perdemos la energía, saca de quicio a cualquiera.
- ¿A quién narices se le ocurre meter un password con 16 símbolos imposibles de dibujar a mano?





Durante el juego, Goemon (o el personaje que hayamos elegido) deberá superar determinadas pruebas, con las que conseguirá objetos indispensables para continuar la aventura.

Las cosas con cierto sabor a antiguo tienen su gracia, y eso es precisamente lo que se puede encontrar en este **MYSTICAL NINJA: STARRING GOEMON.** El tipo de mapeado, pantalla a pantalla y con una vista en semi-perspectiva cenital, recuerda mucho a los primeros títulos que aparecían para ***GAME BOY***. Podríamos encontrar muchos juegos similares, aunque nos decantamos por compararlo con un clásico de ***NES*** como STARTROPICS, sobre todo por las fases en el interior de las cuevas. Es un juego larguísimo (a pesar de contar con sólo cinco fases), pero su enorme dificultad y cantidad de pruebas escondidas (al más puro estilo HYPER SPORTS), hará que nos peguemos a él por mucho tiempo. Aunque hay gente a la que no le gusta absolutamente nada. **J. C. MAYERICK**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE NAGOYA

MYSTICAL NINJA

AVENTURA



GRAFICOS 85

La sencillez de los gráficos (a base de bloques de idéntico tamaño) ha permitido crear unos mapeados inmensos. Se le debe echar en cara la excesiva similitud entre algunas pantallas. El modo SUPER GAME BOY, genial.

MUSICA 89

Graciosas, simpáticas, divertidas, pegadizas... Todos los calificativos son válidos. Lástima que nuestro infinito deambular por la aventura la convierta en algo repetitivo. Siempre se puede bajar el volumen.

SONIDO FX 75

Es con diferencia lo peor de todo el juego, pues ni la calidad ni la cantidad de los mismos es como para sentirse orgulloso. En fin, nos conformaremos con escuchar la música durante un ratillo.

JUGABILIDAD 89

La lástima es que cada vez que perdemos toda la energía es necesario volver a comenzar el nivel, y éstos, todo hay que decirlo, son más largos que un día sin pan. En fin, no apto para gente impaciente.

GLOBAL



+ Un desarrollo sencillo que gustará a los amantes de lo clásico.

− El nivel de dificultad podía haber sido un pelín más bajo.

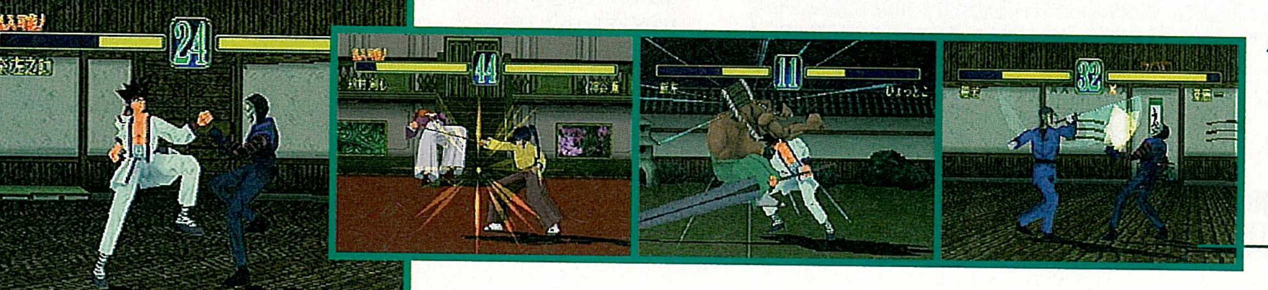




Coordinado por **NEMESIS**

La serie estrella del semanario de mangas SHONEN JUMP (ahora que DRAGON BALL ha desaparecido de sus páginas) protagoniza estas cuatro páginas, más concretamente sus dos adaptaciones a *PLAYSTATION*, un *arcade* de lucha y un *RPG*, ambos producidos bajo el sello de SONY COMPUTER ENT.





*Aunque va vestido como un bedel de la facultad de Veterinaria, Saito Hajime es un luchador con más peligro que **THE PUNISHER** borracho y desnudo.*

PlayStation

RUROUNI K

Ni más ni menos que ZOOM, creadores de la saga ZERO DIVIDE, fueron los encargados en producir hace dos años la primera adaptación del manga de **Nobuhiro Watsuki** en *PLAYSTATION*, un *arcade* de lucha llamado **RUROUNI KENSHIN MEIGI KEN KAKURU MANTEN**. Tras este interminable título se esconde un clon de TEKKEN en toda regla, en el que los *fans* de la serie (de momento, pocos por estos lares) podrán reconocer a Kenshin Himura, Sanosuke Sagara o el pequeño Yahiko Myojin, junto a un selecto grupo de villanos entre los que destaca por derecho propio Saito Hajime. Siguiendo paso a paso la trama del manga y la serie de anime, el modo historia del juego tiene como punto de partida el primer encuentro del Ronin (antiguos samurais que por un motivo u otro se veían obligados a vagabundear por el **Japón** de la era Meiji) Kenshin con Sanosuke Sagara. Tras el primer combate, Sanosuke (y lo que es más importante, su gigantesca espada) se unirá al grupo formado por Kenshin, Kaoru y Yahiko . De esta manera, el jugador puede elegir antes de cada combate entre Kenshin y Sanosuke. El resto de lucha-

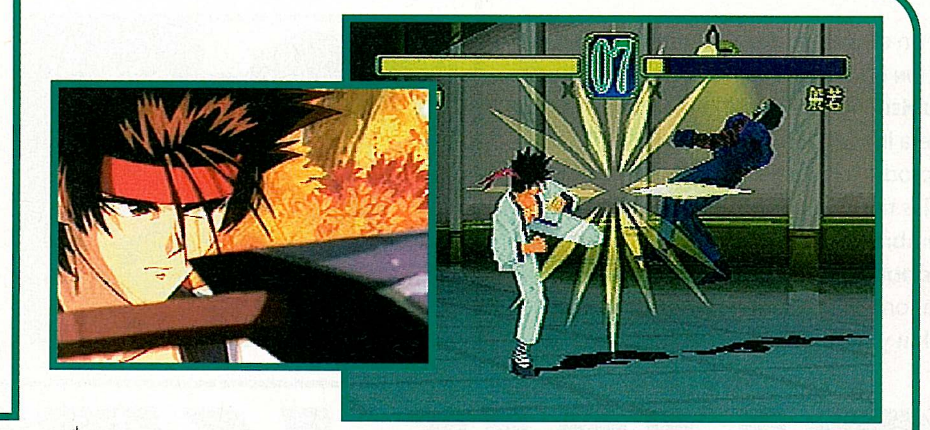


Intros. *Sus 33 cortes diferentes dan una idea de la espectácular serie de TV que nos estamos perdiendo en este país. En **España** todavía seguimos viendo cosas como DIESEL POWER RANGERS.*

dores son seleccionables tanto en el modo *Versus* contra otro jugador como contra la máquina. Aunque técnicamente está a la altura de lo que se espera de ZOOM, el gran fallo de este **Rurouni Kenshin** para ***PlayStation*** es la escasez de llaves de que adolecen los luchadores. Dos únicos botones de ataque y dos de bloqueo son pocos para un *arcade* de lucha, aunque en su favor hay que nombrar la suavidad de movimientos de los luchadores y los nada menos que 33 cortes diferentes de animación (algunos de ellos alcazan los cinco minutos de duración) confeccionados con la secuencia de introducción y algunos fragmentos de la serie de anime (todo un éxito en las TV niponas). Viendo estas imágenes (perfectas una vez más gracias al sistema *PlayBack* de ***PSX***) así como las numerosas páginas *Web* que sobre **Rurouni Kenshin** invaden **Internet**, uno se da cuenta del pedazo de serie que nos estamos perdiendo en **España**. Y aquí muchos todavía estamos con Heidi...

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	ZOOM



ENSHIN

El Secreto del Espadón.

No es muy corriente que en esta sección incluyamos trucos sobre los juegos comentados, pero este **Rurouni Kenshin** merece una excepción en toda regla. La clave está en la elección de luchador tanto en el modo historia como en los *versus*. Selecciona a Sanosuke Sagara (el segundo por la izquierda) procurando mantener pulsado al mismo tiempo el botón SELECT. Ahora, en lugar de luchar a patada limpia, cuentas con una gigantesca espada con la que dar «p´al pelo» a todo el que se te cruze por delante. Si logras terminar el juego en nivel HARD (algo fácil usando la espada) podrás acceder desde el menú a los 33 vídeos de animación (intro y finales incluidos), y lo que es más importante, controlar a los dos luchadores secretos: Kaoru Kamiya y el «chulesco» *final boss* Saito Hajime.

















El manga de N. Watsuki tuvo a finales del año pasado otra adaptación a *PSX* algo más afortunada que el juego de ZOOM. En esta ocasión se trata de un *RPG* programado por PANDORA BOX CREATIVE OFFICE en el que se dan cita los principales personajes de la serie, junto a dos nuevos especialmente creados para el juego.



Personajes. *En el juego se dan cita tanto los personajes más conocidos de la serie, como Kenshin, Sanosuke o Saito Hajime, como dos nuevos, Hiziri e Hikaru, creados para la ocasión.*

RUROUNI KEN

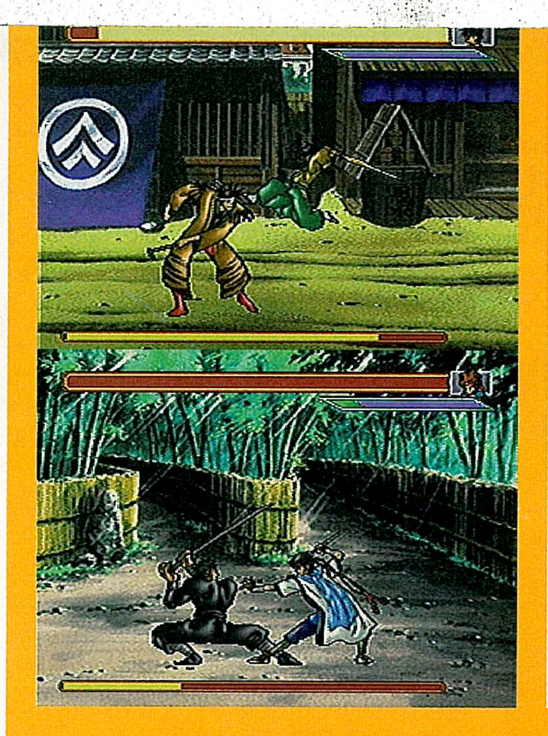
Con el «breve» nombre de **Rurouni Kenshin Meiji Kenkyaku Romantan Juuyuushi Inbou Hen** (no es extraño que todo el mundo prefiera llamarlo **Rurouni Kenshin RPG**), este *RPG* producido por PANDORA BOX y SCE llegó a las tiendas japonesas el pasado 18 de Diciembre para delirio de los fans del manga de **Nobuhiro Watsuhi**. En esta ocasión, el protagonismo central no recae en el Ronin Kenshin y sus compadres, sino en dos nuevos personajes creados especialmente para este juego llamados Hikaru (chica) e Hiziri (chico). Nada más iniciarse el juego, el usuario debe seleccionar con qué personaje quedarse, teniendo en cuenta que, según la elección, variarán los acontecimientos así como la gente que se unirá al grupo. Si el jugador, por ejemplo, se decanta por Hiziri, llegará un momento en el que aparecerá Saito Hayime (villano final del juego de lucha de ZOOM), en tanto que si es Hikaru el elegido, será Shinomori Aoshi el que se unirá a la fiesta. Como el resto de los *RPG* producidos por SCE como Wild Arms o Arc The Lad , **Rurouni Kenshin RPG** es una absoluta preciosidad a nivel gráfico, desde la belleza de los pueblos (en el caso de la primera ciudad hay que admirarla a la fuerza ya que uno tarda unas tres horas en salir al exterior) hasta los cinemas. Los combates, piedra angular de cualquier *RPG*, mantienen una perspectiva horizontal en la línea de los *beat´em-up*, y quizá sean los principales artífices de la buena acogida que ha tenido el juego en el mercado nipón, ya que SONY no se olvidó de incluir en el catálogo de magias algunos de los mejores golpes de los personajes del manga y la serie originales. Además, **RK RPG** ofrece otros alicientes a los fans del manga, como una serie de *Flashbacks* durante el juego, uno de los cuales narra la infancia de Sanosuke. Aunque de calidad indiscutible, uno ve poco probable el lanzamiento de este juego fuera de **Japón**, al menos mientras la serie siga siendo una desconocida en Occidente.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	PANDORA BOX



Trillizas Scope. *Famosas por sus constantes despistes, estas tres lejanas parientes de nuestro compañero desembarcaron en **España** creyendo que se trataba del puerto de Kobe.*

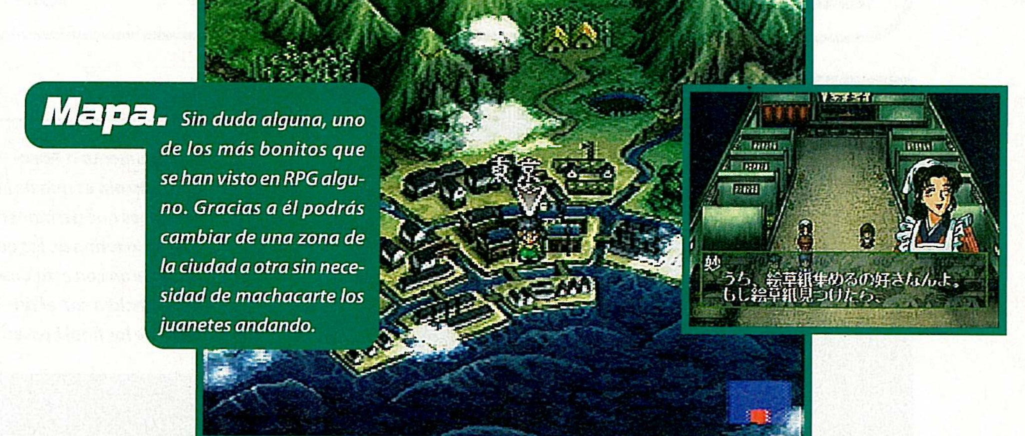




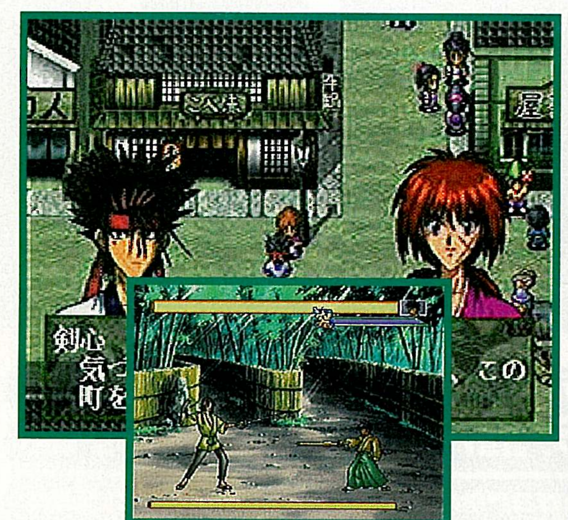
En el furor del combate. Como si de otro *beat´em-up* se tratara, los combates de Rurouni Kenshin RPG permiten confeccionar *combos* con que «canear» al enemigo de marras. La mecánica es bastante sencilla: existen cuatro tipos de ataque (bajo, medio, alto y magia) y un número de golpes predeterminado. Si se acierta con la elección, comenzará a llover frente al desafortunado rival toda una serie de mandobles, patadas y magias, que harán descender hasta el mínimo su barra de energía. En contrapartida, es imposible avanzar por el mapa ni dos segundos sin entrar en otro combate, lo que acaba siendo un rollo.

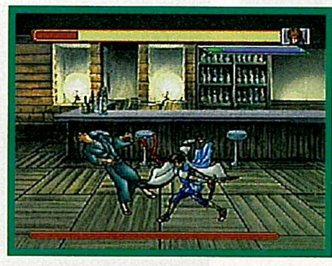
PlayStation

ISHIN RPG



Mapa. *Sin duda alguna, uno de los más bonitos que se han visto en RPG alguno. Gracias a él podrás cambiar de una zona de la ciudad a otra sin necesidad de machacarte los juanetes andando.*



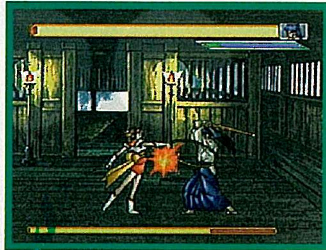














Coordinado por **J. C. MAYERICK**

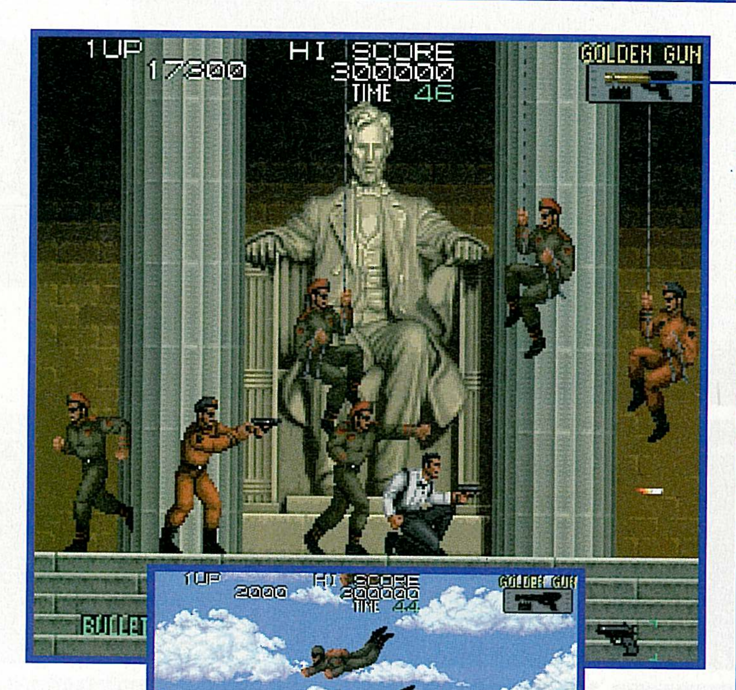
DATA EAST encadenó, a finales de la década de los ochenta, una serie de títulos que le consagraron como una de las productoras de más prestigio de la época. Con títulos no necesariamente espectaculares, pero sí muy adictivos, fue capaz de cautivar a un público ávido de buenos *arcades*. Ha sido SLY SPY (1989) el elegido este mes, pero perfectamente podían haber comparecido clásicos como BAD DUDES VS DRAGON NINJA o el mismísimo ROBOCOP, de 1988.

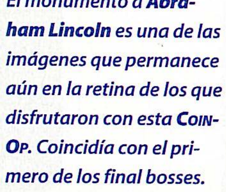




Observando desde la perspectiva que el paso del tiempo nos proporciona los juegos que nos hicieron disfrutar hace casi diez años, uno se hace una idea de la evolución que el mundo de los videojuegos ha sufrido. Aquellos juegos que a nuestros ojos parecían auténticas bestias imposibles de concebir siquiera como algo doméstico, hoy nos parecen juegos más dignos de ordenadores de otras épocas. Valga citar, por ejemplo, que SLY SPY, con sus «impresionantes» gráficos, era un juego que apenas ocupaba unos 11 *Mbits*. Hoy, en ***NINTENDO 64***, hablamos de cartuchos de 128 *Mbits*, mientras que los juegos en CD para ***PLAYSTATION*** o ***SATURN*** alcanzan varios cientos de *MBytes*. En medio han quedado nueve años y la añoranza de aquellos que, como nosotros, gastamos parte de nuestras ganacias semanales en SLY SPY.

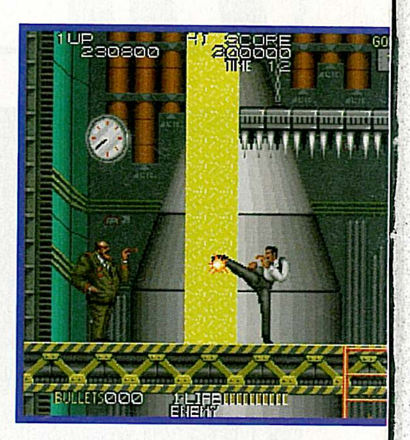
En fin, dejando de lado sentimientos y dilemas existencialistas, a SLY SPY le recordamos por conceptos muy dispares. Por ejemplo, destaca la mejora gráfica sufrida con respecto a sus predecesores BAD DUDES VS DRAGON NINJA y ROBOCOP, aunque en lo que respecta a los *final bosses*, la calidad de los mismos decreció considerablemente. Con sus nueve fases, SLY SPY ofrecía la mayor variedad posible, con niveles submarinos, fases de *scroll* vertical, paseos en moto a todo trapo y, quizá lo más recordado, caída libre con un toque final de patriotismo (la bandera americana del paracaídas cantaba un pelín). Saltaba a la vista que la imagen de James Bond había sido plagiada sin ningún tipo de escrúpulos. No hablamos ya de la apariencia del personaje protagonista, ni de las mujeronas que le rodean en todo momento, sino también de algunos de los *final bosses* que aparecen durante la aventura. Tiburón, el gigantón dentudo que aparece en LA ESPIA QUE ME AMO y MOONRAKER, se enfrentará a nosotros en la fase del





*El monumento a **Abraham Lincoln** es una de las imágenes que permanece aún en la retina de los que disfrutaron con esta **COIN-OP**. Coincidía con el primero de los final bosses.*



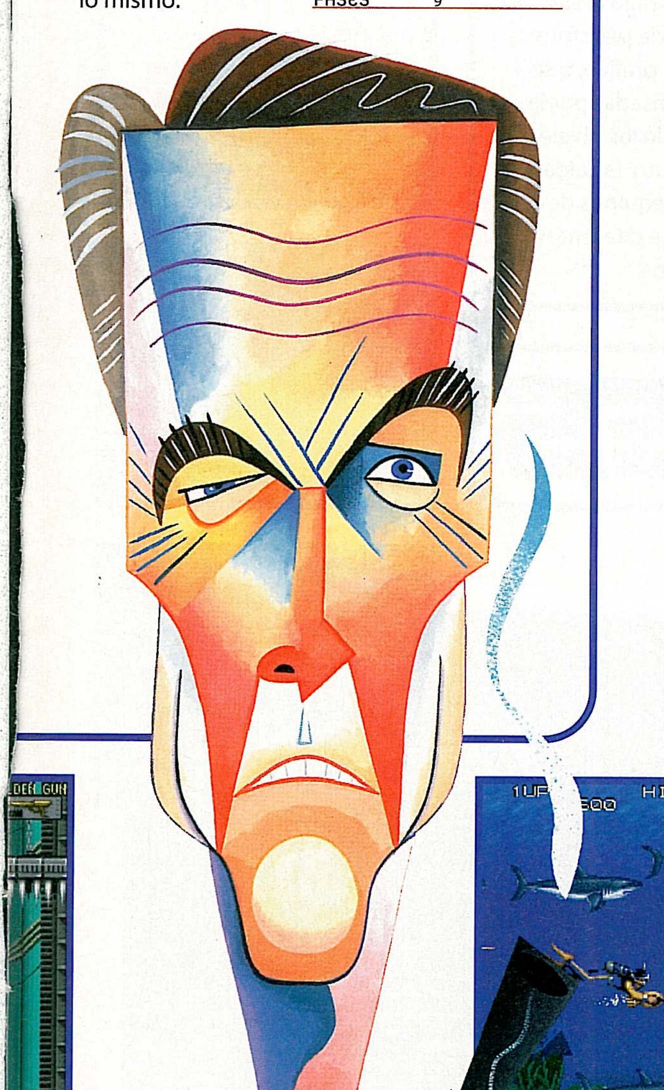


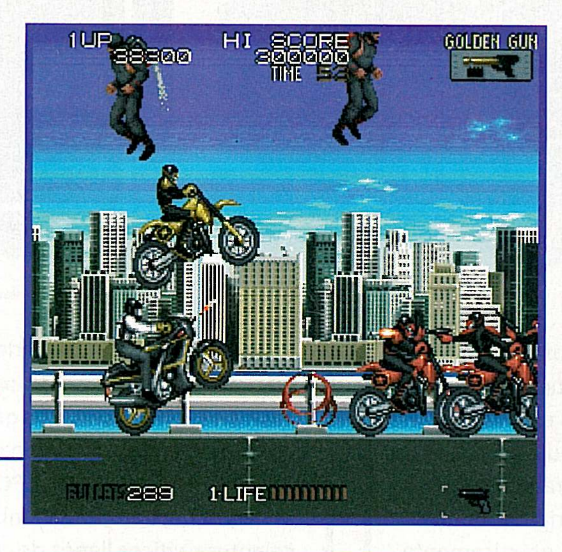
Data East no tuvo ningún escrúpulo a la hora de tomar la imagen del archiconocido agente 007, así como de algunos de los personajes que aparecen en sus películas

puerto, mientras que el chinito del sombrero tronchacuellos de GOLDFINGER también le hace la vida imposible a nuestro espía en el nivel del submarino. Son sólo dos de las muchas referencias a la saga James Bond que se pueden encontrar en **SLY SPY**. En lo que respecta al armamento de «Bond», además de la automática y la ametralladora, estaba la famosa *Golden Gun*, que se conseguía recogiendo las cinco piezas que lo componían (en realidad eran *items* con una G en el centro). El último nivel, el del cohete, nos invitaba a acabar con todos los *final bosses* del juego, para llegar así al único y verdadero jefe final. Si le fundíamos, las mozas nos esperaban con sus mejores atuendos, si no a echar otra monedita... o a jugar con el emulador **MAME**, que para el caso es lo mismo.

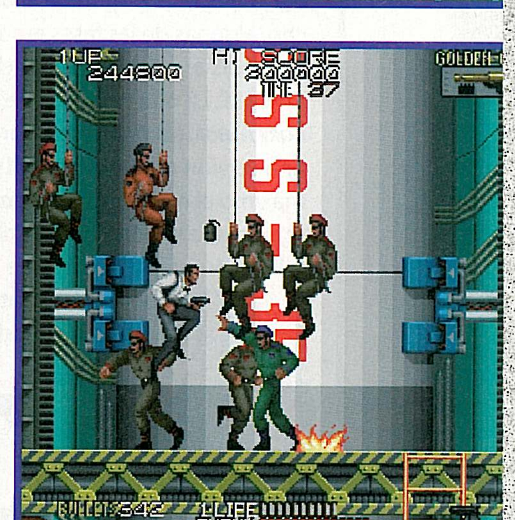
SUPER Information

COMPAÑIA	DATA EAST
AÑO	1989
GENERO	ARCADE
FASES	9

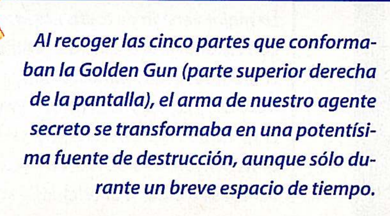








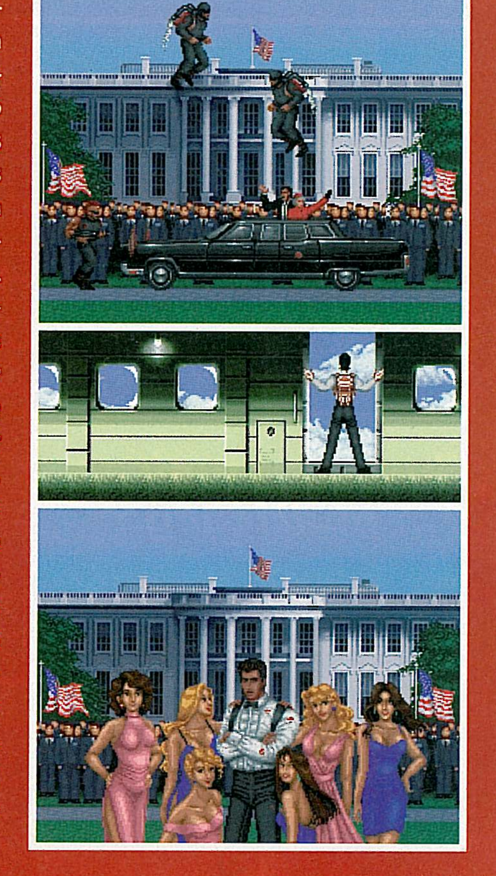
*Dentro de lo limitiado de su desarrollo, **SLY SPY** ofrecía alternativas a las plataformas en posteriores niveles, como un paseo en moto y un par de vueltas por las profundidades marinas, sin contar la caída libre del primer nivel del juego.*



Al recoger las cinco partes que conformaban la Golden Gun (parte superior derecha de la pantalla), el arma de nuestro agente secreto se transformaba en una potentísima fuente de destrucción, aunque sólo durante un breve espacio de tiempo.

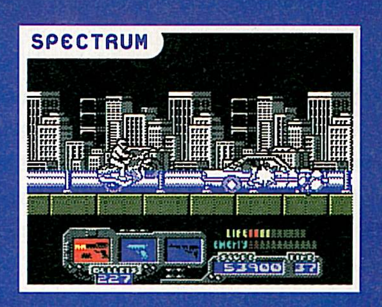
Cinemas inolvidables

El presidente y la primera dama saludan desde un vehículo típicamente americano mientras tres villanos de mala muerte les acechan. Una escena absurda que hoy recordamos con simpatía. Después, escenas típicas de los mismísimos Sean Connery o Roger Moore, rodeados de mozuelas de buen ver y atrevidos modelitos. Por cierto, la pantalla de *records* (no aparece aquí), es una copia flagrante de la imagen que presentaba una de las dos películas protagonizadas por Timothy Dalton, THE LIVING DAYLIGHTS (ALTA TENSION) que, ¡oh casualidad! se estrenó poco antes.





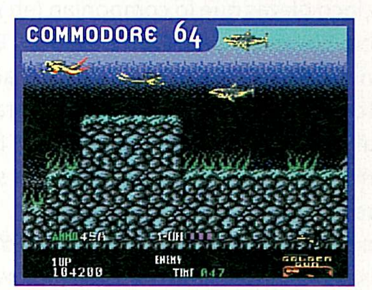


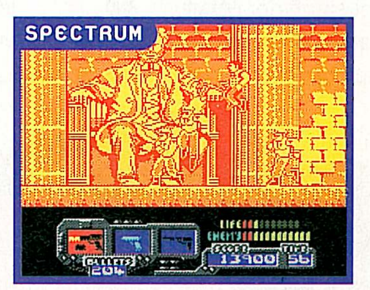


SLY SPY

Si tenemos que quedarnos con algunas de las cinco versiones que se hicieron de **Sly Spy** (aunque casi todas eran conocidas como Secret Agent), nos quedaríamos sin duda con la de ***Atari ST***. Gráficamente era la que más respetaba al original, de hecho, algunas de las fases eran prácticamente idénticas a las de la ***Coin-Op*** creada por DATA EAST. La otra máquina de 16 *bits*, ***Commodore Amiga***, no pudo albergar una versión que explotase al máximo el magnífico *hardware* de dicho soporte. Una pantalla minúscula y un *scroll* de pantalla bastante pésimo es lo poco que se podía encontrar.

En lo que respecta a los ordenadores de 8 *bits*, la palma se la lleva ***Commodore 64*** con un *scroll* magnífico y unos gráficos bastante aparentes. La adaptación para la máquina de **Alan Sugar**, ***Amstrad CPC***, también era de lo mejorcito, aunque a cambio de unos excelentes gráficos llenos de colorido, teníamos que pagar la penitencia de un *scroll* brusco y bastante lento. En el otro extremo estaba la versión para ***Spectrum***, con unas fases de plataformas pésimas a nivel gráfico, que se veían compensadas por la excelente calidad de los niveles especiales (bajo el agua, la moto, la caída libre, etc.). Parece como si dos equipos de programación completamente diferentes hubiesen juntado sus esfuerzos.















Buenas músicas y... multicarga

Todas las melodías del juego, excelentes donde las haya, corrieron a cargo de los hermanos Tim y Geoff Follin. Una banda sonora genial que podíamos disfrutar en las versiones para 16 *bits*, *Amstrad*, *Commodore 64* y *Spectrum 128K* (la versión *48K* no tenía ni músicas ni sonido). Por otro lado, todas las versiones tenían el inconveniente de la multicarga, fruto de la enorme variedad de fases que hay durante el juego. Con la versión de cinta era excesivamente tedioso.





*La mejor versión de todas era la correspondiente a **Atari ST**. Gráficamente era muy parecida a la **Coin-Op**, y en algunos casos, como el sprite de Tiburón (el jefe del segundo nivel), dejaba casi en ridículo (por su tamaño) al original.*

Betas públicas. La *betas* del emulador *MAME* por fin están a la disposición de todos. Esto quierde decir que ya no habrá que esperar meses para tener nuevas versiones de emulador funcionando en nuestro ordenador. A la fecha de hoy, mediados de Mayo, son ya tres las *betas* que han aparecido, con las que ya se superan el medio millar de ROMs soportadas.

Nuevos juegos. Entre los nuevos títulos que las *betas* 1 y 2 incoporan, destacan SIDE POCKET, SLAP FIGHT, HEAVY BARREL, PAC LAND, UP & DOWN y XAIN'D SLEENA. Algunos de ellos, como SIDE POCKET y SLAP FIGHT, todavía no tienen las paletas de color en condiciones, pero todo se andará.

Teenage Mutant Ninja Turtles. Todo el mundo dice que esta *COIN-OP* es una maravilla (yo no creo que sea para tanto), pero dejando de lado las opiniones personales, es de agradecer que se haya incluido en la *beta 2* de *MAME*, sobre todo ahora que han dejado de programar el emulador que lo hizo funcionar por primera vez. El único problema, afín a todos los juegos de *MAME* algo complejos, es que le falta un pelín de velocidad.

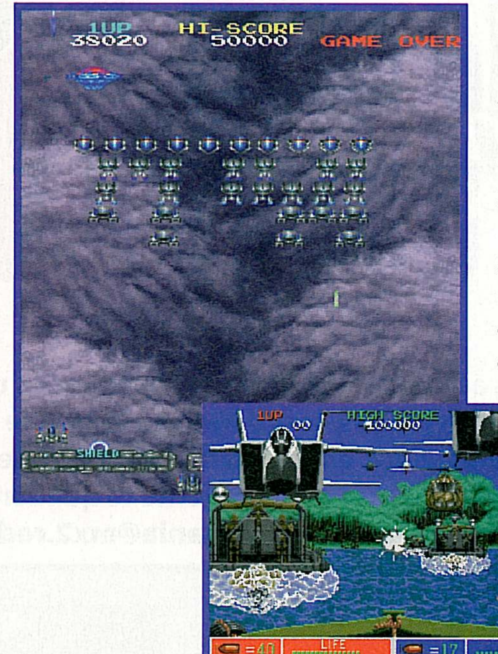


Punk Shot Los juegos de KONAMI no se prodigan en exceso dentro del emulador MAME, por eso conviene saber que PUNK SHOT, un curioso juego de baloncesto callejero, está disponible desde la Beta 1 de la versión 33 de MAME.

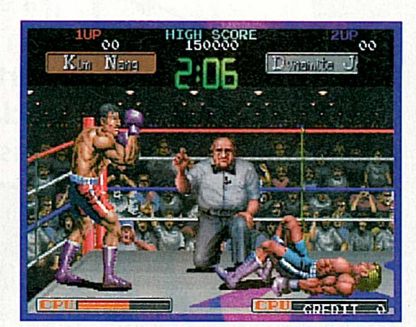


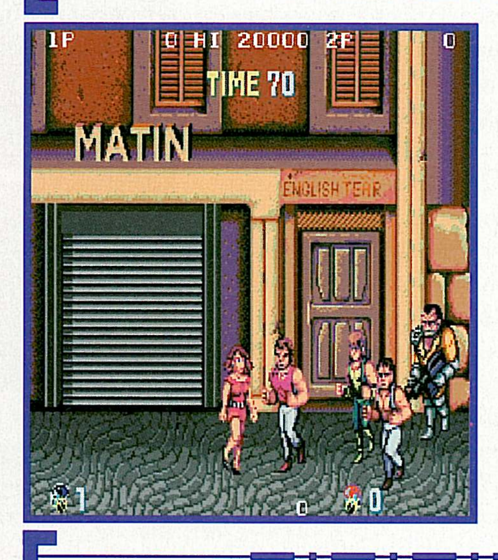
RAINE: LAS COIN-OP DE TAITO EN UN EMULADOR CASI PERFECTO

RAINE es hoy por hoy uno de los emuladores más completos. Junto a juegos de TAITO como CADASH, FINAL BLOW, MEGA BLAST, NINJA KIDS, SUPER SPACE INVADERS '91 u OPERATION THUNDERBOLT, también encontraremos otras joyas de NICHIBUTSU, TECMO, TOAPLAN, TECNOS Y COMAD, este último con un original juego erótico. Casi todos ellos funcionarán perfectamente en cualquier equipo: **http://www.squareplanet.net/dejap**









DOUBLE DRAGON: EL EMULADOR MAS ESPERADO, A PUNTO

Vale, vale, ya sabemos que es uno de vuestros *beat'em-up* preferidos (y nuestro también), pero qué le vamos a hacer si hasta ahora nadie se había metido a programarlo. Ha tenido que ser un español el que lo emule (damos constancia de que el producto nacional en este sentido es de lo mejorcito que hay), y aunque todavía no ha visto la luz, en la dirección que os proporcionamos podréis ver algunas capturas de lo que parece ya un emulador casi a pleno rendimiento. La espera parece llegar a su fin. **http://personal.lig.bellsouth.net/lig/w/d/wdblake/ddinfo.html**

NEO GEO: LO MEJOR AUN ESTA POR LLEGAR. Parecía estar algo lejano el día en que alguien emulase perfectamente las placas *NEO GEO* de SNK. Pero un buen día nos encontramos en la WEB con un estupendo emulador que, en principio, sólo emulaba MAGICIAN LORD (alguno más con ciertos truquillos). Desapareció con la misma velocidad con que apareció, pero prometió volver emulando todos y cada uno de los juegos de *NEO GEO*, ¡¡y con sonido!! Esperando a que ese día llegue, echad un vistazo a las más de una veintena de pantallas que podréis encontrar en: **http://www.c64.org/~drac/scr/index.html**







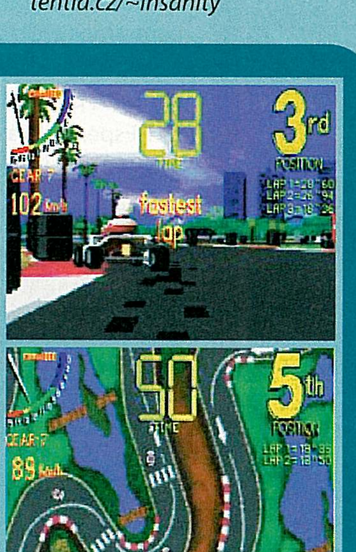
Coordinado por **THE PUNISHER**

¡Ya estamos aquí otra vez! Este mes os traemos una invasión de grandes juegos, sobre todo en lo que se refiere al apartado de los *shoot´em-up* en tres dimensiones. Una cosa está clara, si no tienes un AMIGA potente te quedarás sin verlos. ¿Dudas?, escribid al *e-mail*: amigamania@mx2.redestb.es



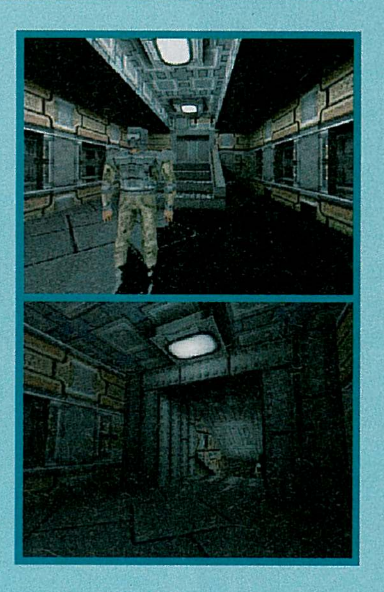
Coches pequeños, gran emoción

Los Karts son un deporte que cuenta con muy pocos representantes en forma de videojuego. Fabio Bizetti será el encargado por segunda vez de hacernos llegar la emoción de pilotar uno de estos trastos. VIRTUAL KARTING 2 incluye un nuevo *engine* con mayor calidad y que funciona a velocidad y suavidad más que destacables. También se incluyen seis nuevas pistas con gráficos mucho más espectaculares y detalles como reflejos en el agua u objetos en la carretera. Aunque sigue sin tener la resolución gráfica de otros juegos similares, el uso del *dithering* permite que incluso en ordenadores más lentos podamos disfrutar de una buena velocidad y movimientos . Esta segunda parte ya está disponible en las tiendas, y podréis conseguirla en la dirección de Internet de su distribuidora: *www.epicmarketing.com*



ENFORCE: A QUAKE LE HA SALIDO COMPETENCIA

La aparición del emblemático juego de ID ha hecho que las compañías preparen una nueva avalancha de *arcades* tridimensionales. Uno que nos ha llamado la atención por la buena pinta que tiene es este **ENFORCE**, una especie de DARK FORCES con un impresionante *engine* que estará más basado en misiones que en matar a todo bicho viviente. Su programadores, INSANITY, están intentando que el juego tenga una buena velocidad en casi todos los modelos de ordenadores, con efectos de luz, transparencias, sombreados y efectos de sonido envolventes. El juego funcionará tanto en las máquinas *AGA* como en cualquiera de las tarjetas gráficas disponibles en el mercado. En los próximos meses os daremos toda la información de este juego, pero si queréis verlo vosotros mismos, su página *Web* de Internet está en: http://*www.intentia.cz/~insanity*





NAPALM, EL FIN DEL MUNDO SEGUN CLICK BOOM

Hace unos días recibimos en esta redacción un preocupante *e-mail* de CLICK BOOM que decía algo así como que esta empresa dejaba de existir. Preocupados, nos dirijimos a su página *Web* a buscar más información y leímos lo siguiente: «CLICK BOOM ha dejado de existir, porque ha llegado el fin del mundo, es la guerra total, la hora de **NAPALM: THE CRIMSON CRISIS**». Esto no era nada más que la presentación de uno de esos juegos que han mantenido en secreto estos chicos canadienses. **NAPALM** es un juego similar a COMMAND AND CONQUER pero mucho más espectacular y con mejores gráficos y que nació al ser este tipo de juego el que más demandaban los usuarios para **AMIGA**. El juego está basado en misiones para uno o varios jugadores y permite que podamos conectarnos en red o a través de **Internet** tanta gente como queramos, porque es en los juegos multijugador donde está la diversión. Más información: *www.clickboom.com*



NOVEDADES

Genetic Species



En estas fechas es posible que el gran lanzamiento de VULCAN esté ya en la calle. GENETIC SPECIES pretende ser el no va más en *shoot´em-up* tridimensionales que ha salido hasta la fecha. El mes que viene lo examinaremos a fondo en esta sección.

Gloom 3 Special Edition

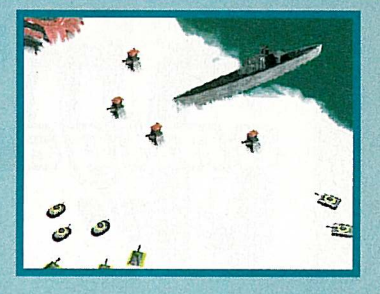


Si eres de los que disfrutó con las carnicerías de GLOOM 2 estás de enhorabuena gracias a que sus creadores están ultimando la versión de lujo de este gran juego. Más enemigos, escenarios, armas y, sobre todo, más y más sangre para este adictivo *arcade*.

LA UTILIDAD

CD32 INSTALLER es un increíble programa que podéis encontrar en Aminet y que os permitirá instalar todos y cada uno de los juegos de CD que existen en el mercado. Además de instalarlos en el disco duro creará un cargador para que podamos jugar con cualquiera de ellos, incluso con los que eran incompatibles con las máquinas *AGA*. El programa incluye iconos para todos los juegos, además de una base de datos con las carátulas de todos, una descripción y algunos interesantes trucos

LA CUENTA ATRAS PARA LA INVASION HA COMENZADO

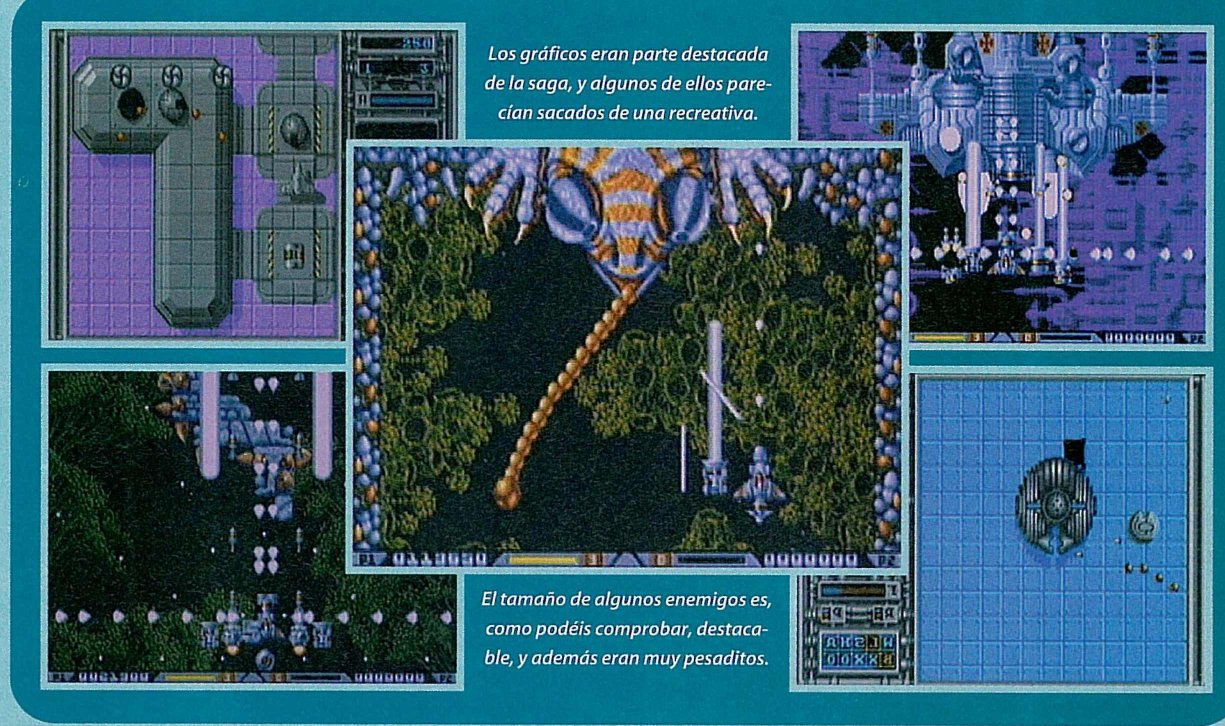


OPERATION COUNTERSTRIKE es el nombre de un nuevo *arcade* de estrategia que, programado por BLUE BLACK, prepara su inminente aparición. Un conflicto armado a gran escala estalla en el mundo y dos bandos son los que se enfrentan. Tendrás que elegir el bando al que debes representar, que son la alianza **Rusia-China** o los **Estados Unidos**. Este juego será el primero de **AMIGA** que lleve más de un CD, ya que al igual que en otros del mismo género, dependiendo del bando que elijamos, jugaremos con uno de los tres CDs. En el juego hay más de treinta edificios distintos y sesenta unidades de batalla diferentes, además de un editor para que podamos diseñarnos nuestros propios niveles. Contará con voces en inglés y alemán y soporte para jugar partidas a través de **Internet**. Este juego requiere un procesador 68030 como mínimo y seis *megas* de RAM.

EL CLASICO

Xenon, la revolución de los mata-marcianos

Los usuarios de *AMIGA* y *ATARI ST* no dábamos crédito a nuestros ojos. Estábamos ante un juego que parecía sacado de la mejor recreativa. Los culpables de esto eran los BITMAP BROTHERS, que con XENON crearon uno de esos *arcades* de los que todo el mundo habla. En él manejábamos una nave que podía convertirse en cualquier momento en un vehículo de tierra. La continuación de este juego volvía a sorprendernos. XENON 2: MEGABLAST tenía una banda sonora compuesta expresamente por BOMB THE BASS que sería un grán éxito en las salas de baile. Las innovaciones de este título incluían la posibilidad de ir marcha atrás con la nave y el sistema de armamento más salvaje y demoledor que jamás se haya visto en un mata-marcianos.



Los gráficos eran parte destacada de la saga, y algunos de ellos parecían sacados de una recreativa.

El tamaño de algunos enemigos es, como podéis comprobar, destacable, y además eran muy pesaditos.

CONFIRMADO, OPERA WEB BROWSER SALDRA EN AMIGA

Tras unos meses de estudio por parte de OPERA SOFTWARE, hace unos días esta empresa ha empezado a programar ya la versión de **AMIGA** de este gran navegador con prestaciones que pueden hacer sombra a MICROSOFT y NETSCAPE. Sus programadores han prometido una primera versión para Diciembre que tendrá todas las ventajas de la versión de **Pc**, que permite entre otras cosas tener en una misma ventana cuatro conexiones simúltaneas, *e-mail* o *news*, además de una gran rapidez. Más información en *www.operasoftware.com*





No podía ser de otra manera, y aprovechando que este més llevamos un especial de fútbol en nuestras páginas, os brindamos la posibilidad de contemplar otra maravilla futbolística obra de los polémicos CROTEAM, que imita una vez más al que todos consideramos inimitable SENSIBLE SOCCER.

Hace más de dos años, en pleno reinado de SENSIBLE SOCCER, una desconocida compañía llamada CROTEAM hacía una copia descarada del genial *arcade* de SENSIBLE. Su nombre era FOOTBALL GLORY y en según que cosas era mucho mejor que el original. La prensa, sobre todo la inglesa, fue muy injusta con este juego, ya que ellos sufren auténtica adoración por SS, y cualquier imitación de éste les parece algo así como un sacrilegio. Pero a pesar de estas críticas nosotros le echamos un vistazo, y nos encontramos con un juego bien programado, divertido y que invitaba a jugar. Ahora, con su competidor dedicado de lleno a *Pc*, estos croatas no tienen competencia, y nos deleitan con una nueva versión de este divertido simulador futbolístico. **FOOTBALL GLORY INDOOR EDITION** conserva toda la jugabilidad y control perfecto de su antecesor, pero con una velocidad y emoción que sólo el fútbol sala es capaz de dar. Si nosotros queremos podremos variar bastantes cosas del juego, como son los tipos de terreno de juego y el número de jugadores de cada uno. Gráficamente es muy bonito, y parece mentira que se puedan apreciar tan bien las animaciones en gráficos de tan reducido tamaño. Diversión en su estado puro, para todos los «amigueros» amantes del deporte rey.

A 1200

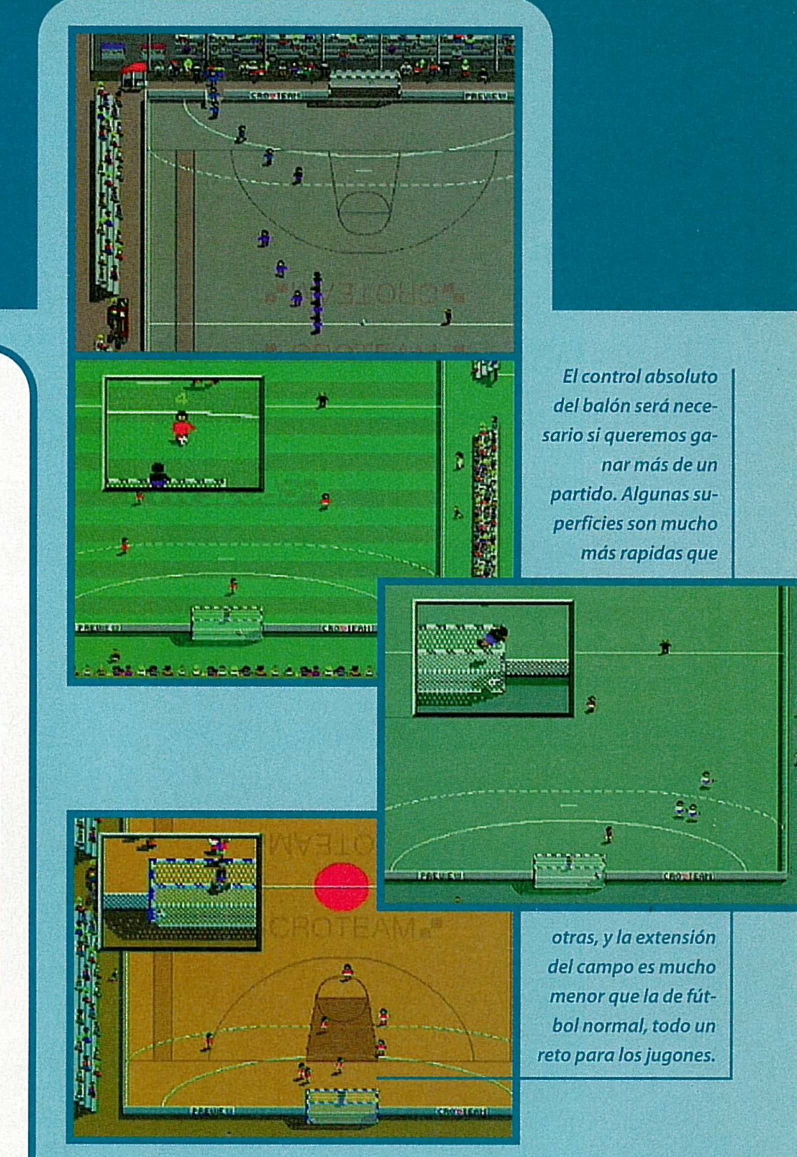
Work Bench	3.0
Formato	Disco
Ram	2 Mb
Instalable	sí

GRAFICOS	88
SONIDO	89
MUSICA	82
JUGABILIDAD	92
TOTAL	92

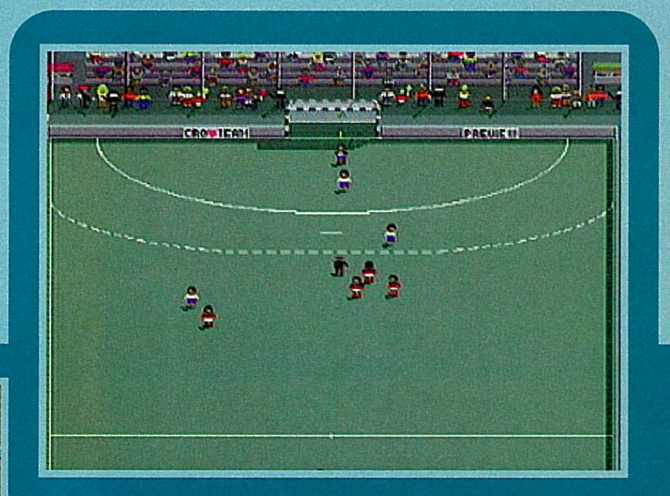
Esta nueva edición de FOOTBALL GLORY es tan divertida, jugable y adictiva como la anterior pero mucho mas rápida y vertiginosa.

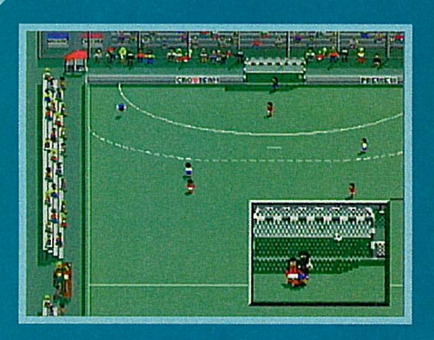
A FONDO

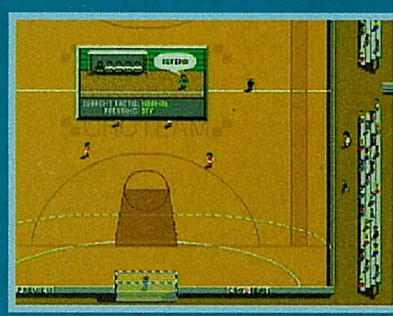
FOOTBALL GLORY I.E.



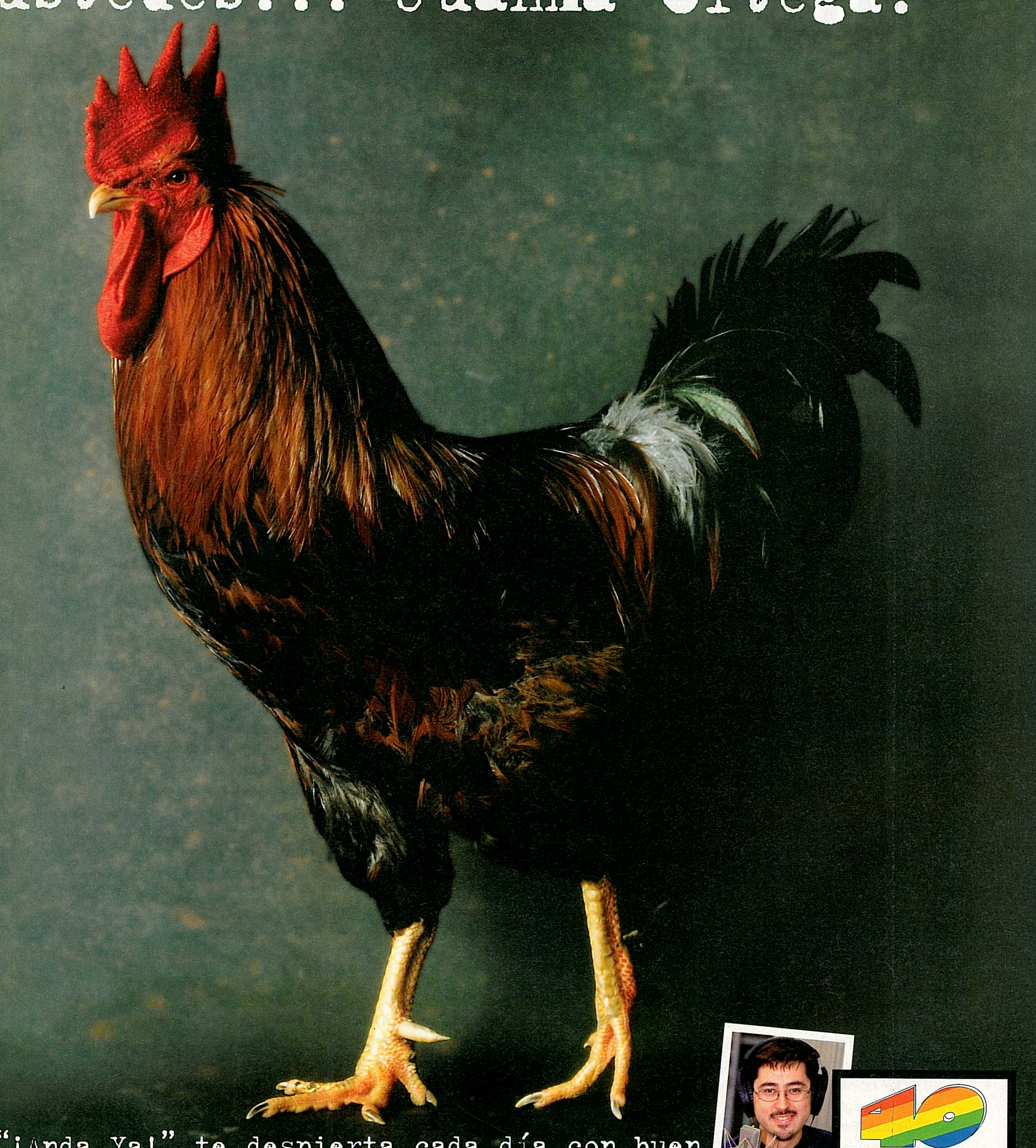
El control absoluto del balón será necesario si queremos ganar más de un partido. Algunas superficies son mucho más rapidas que otras, y la extensión del campo es mucho menor que la de fútbol normal, todo un reto para los jugones.







Animaciones. Al igual que en su predecesor, esta nueva edición de FOOTBALL GLORY cuenta con mútiples y divertidísimas animaciones que dotan a este producto de una simpatía y humor fuera de lo común en este tipo de producciones deportivas.


Señoras y señores, con todos ustedes... Juanma Ortega.
"¡Anda Ya!" te despierta cada día con buen humor, noticias y la mejor música de los 40 Principales. De lunes a viernes, de 6 a 10 de la mañana.
Nadie te levantará más temprano.
40
PRINCIPALES

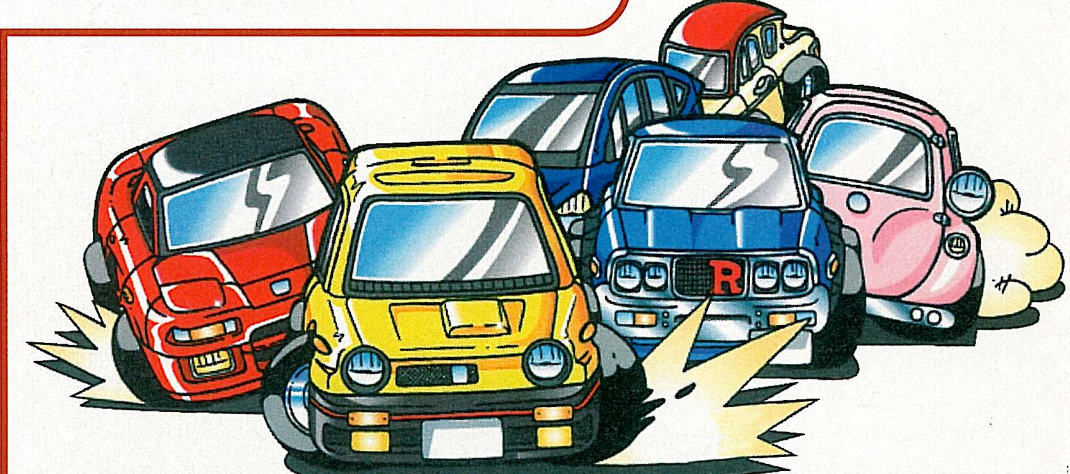
Línea Directa

línea directa

Coordinado por THE SCOPE

La verdad es que con tanto título bueno es complicado decantarse por uno o por otro. Pero seguro que tienes en mente alguno y quieres asegurarte que es tan bueno como lo pintan. Para eso estoy yo, para ayudaros en lo que pueda. Escribidme a:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre THE SCOPE.



ES CIERTO QUE...



Qué pasa! Ante todo quería felicitaros por vuestra revista:
1) ¿Es cierto que los CDs de música son perjudiciales para ***PSX*** si no son de SONY?
2) ¿Es cierto que el lector de ***PSX*** se gasta poco a poco?
3) ¿Cuál es el mejor juego de *RPG* que se puede adquirir para ***SNES*** y ***PSX***?

Raúl Ramírez y Ramiro Cebrián, Manises (Valencia)

Gracias por tus piropos:
1) Sólo son perjudiciales los de **Cañita Brava**... Pero para tu mente. No te preocupes, incluso puedes poner CDs de los BACKSTREET BOYS o de las SPICE GIRLS y no pasa nada.
2) Si lo usas convenientemente no.
3) Para ***PSX***, aparte del FFVII, deberías adquirir el ALUNDRA. De ***SNES*** aparte del incomparable ZELDA, deberías decantarte por TERRANIGMA.

FOROFO DEL ROL

Soy un forofo de los juegos *RPG* de ***PLAYSTATION*** y tengo unas dudas:
1) ¿Saldrá FINAL FANTASY VIII para ***PLAYSTATION***?
2) Si no sale, ¿me puedes recomendar alguno que sea parecido?
3) Saldrá SIM CITY 2000 para la serie ***Platinum***. En ese caso, ¿cuándo saldría?

Francisco José Talón, Torrejón de Ardoz (Madrid)

Vamos a ver si te aclaro algo:
1) El FINAL FANTASY VIII dicen que saldrá en **Japón** a finales del 98 o principios del 99. Supongo que en **España** lo hará en las navidades de 1999.
2) ALUNDRA, WILD ARMS, AZURE DREAMS, SUIKODEN...
3) No creo que salga. Sólo suelen hacerlo juegos que han vendido mucho.

MONTON DE JUEGOS

Lo primero que voy a hacer es felicitaros. A continuación unas dudas:
1) ¿Qué opináis sobre ABE´S ODDYSEE y cuántas horas de juego tiene?
2) ¿RESIDENT EVIL 2 o TOMB RAIDER? ¿Por qué?
3) ¿Qué opinas de NAGANO WINTER OLYMPICS´98?
4) ¿El mejor y más esperado *beat´em-up* de ***PSX***?
5) ¿PORSCHE CHALLENGE o GRAN TURISMO?
6) ¿SKULL MONKEYS o RASCAL?

Francisco J. Redondo, Almería

Gracias a ti también:
1) Es una joya, uno de mis favoritos. Depende de tu habilidad y los Mudokons que rescates.
2) Son distintos, pero RESIDENT EVIL 2 es mucho más revolucionario, intenso y terrorífico.
3) A mí me ha gustado bastante.
4) Por supuesto TEKKEN 3.
5) GRAN TURISMO es muy superior en todos los aspectos. El mejor juego de conducción.
6) Para mí SKULL MONKEYS es de lo mejor que jamás he visto. Además, su banda sonora es simplemente magistral.

TERMOMETRO

CALIENTE

Las presentaciones de R. EVIL 2, GRAN TURISMO y COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98.

TEMPLADO

El ISS PRO 98 de KONAMI, que saldrá en Septiembre. Todavía hay que esperar.

FRIO

Algunos juegos de fútbol podían haber sido mucho mejores

CARTA DEL MES

No sé si mis palabras caerán en saco roto, aunque estoy más que seguro que los que lo hacen no me harán ni caso. Me gustaría hablar de la piratería. Conozco a gente que se compra juegos piratas por 1500 pesetas, en un CD cutre, con carátula fotocopiada y sin manual de instrucciones. La gente que lo hace es difícilmente recuperable, porque cuando lo has hecho una vez, es difícil que no lo vuelvas a hacer. Es una tentación comprarse 3 ó 4 juegos por el precio de uno, pero desde aquí quiero solidarizarme con los que no lo hacen. Ya sé que los juegos son bastante caros. Pero hay que tener presente que valen lo que cuesta hacerlos, y no me gustaría que por esos ladrones que roban a programadores, compañías y distribuidoras se dejen de hacer juegos. Imaginad que lo de la piratería fuera generalizado, y que hubieran arruinado a las compañías. ¿Os imagináis un mundo sin Resident Evil, Final Fantasy VII, Tomb Raider, Iss PRO o Fifa...? Yo no.

Alberto Lobo, Boiro (La Coruña)



VELOCIDAD TERMINAL

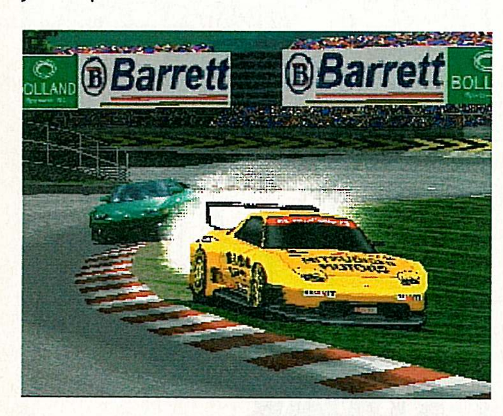
Hola Scope. ¿Cómo va todo? Voy en busca de un juego de coches para *PlayStation* y tengo estas dudas:

1) ¿Qué juegos son los mejores de estilo *arcade*? Busco facilidad de conducción y sensación de velocidad.
2) Dame tu opinión sobre la jugabilidad de TOCA Touring Car y Gran Turismo. ¿Son más *arcade* o simulador?
3) ¿Se gana mucho con el volante y los pedales?
4) ¿Es SF EX Plus Alpha el mejor juego de lucha del momento?

Albert Carbonell, Barcelona

Nos va perfecto. Veamos:

1) Gran Turismo tiene todo lo que pides. V-Rally aquí gusta mucho. Need For Speed 3 es otro de los grandes. Y por supuesto Rage Racer.
2) Ambos son manejables, aunque TOCA necesita de cierta adaptación. TOCA es bastante más simulador. Gran Turismo es un poco de todo.
3) Sí, se gana mucho. Vale la pena.
4) De los disponibles para mí es el segundo mejor después de Tekken 2.

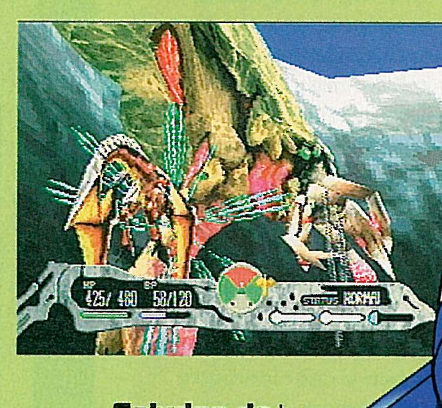


DESCANSE EN PAZ

Saludos Scope y compañía. Aquí tienes mis preguntas:

1) ¿*Saturn* se vendrá abajo con la *Katana*?
2) ¿Qué porcentaje de explotación de *hardware* tiene *Saturn*?
3) ¿Será *Katana* la mejor consola?
4) VF3, Grandia, Panzer Dragoon RPG... ¿Es lo mejor gráficamente en *Saturn*?

Jacobo García Blanco, Marbella



Saludos de la redacción. También estamos ansiosos por ver la *Katana*:

1) Hace tiempo que está de capa caída. Obviamente, *Katana* será su puntilla.
2) Sinceramente ni idea. Pero sí estoy seguro que ha sido desaprovechado.
3) Técnicamente sin duda. Pero no olvides que son los juegos los que la harán buena.
4) VF3 cuando salga. Sí, sin duda.

ESPERANDO A KATANA

Hola The Scope:

1) Comentadme algo sobre *Katana*: cuándo en **España**, precio estimado...
2) ¿Para cuándo Resident Evil 2 en *Saturn*? ¿Estará también para *Pc*?
3) He oído por ahí que SEGA dejará de sacar juegos para *Saturn* el próximo año, ¿es cierto?
4) Si es así, ¿debería cambiar por otra consola o disfrutar de los pocos juegos que quedan?
5) ¿Saldrá **Tomb Raider 2** para *Saturn*?
6) Los juegos para *Katana*, ¿serán en cartucho o en *CD Rom*?

Oliver Vega Santana, Las Palmas de Gran Canaria

Hola y vamos a ver si te ayudo:

1) Pues parece ser que hasta Septiembre u Octubre del 99 no saldrá en **España**. En **Japón** valdrá unas 30 mil... Aquí no creo que menos de 40.
2) CAPCOM lo prevé para este año. Para *Pc* ni idea... Y sinceramente, por mí que no salga.
3) Supongo que saldrán con cuentagotas, pero saldrán. No van a tenerte un año sin nada.
4) Pues como lo veas. Ambas opciones tienen sus cosas buenas. Todavía falta tiempo hasta que llegue la *Katana*, así que si lo que sale para *Saturn* no te sacia, cómprate otra consola.
5) No. El próximo juego de **Lara Croft** para una consola de SEGA será para *Katana*. Se rumorea que el nombre será Las Aventuras de Lara Croft. Para *Saturn*, insisto, nada de nada.




Ante la duda, la más scopetuda



Coordinado por SUPERGOLFO

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

El puerco guindapiojos

Hola golfo, espero que te pases conmigo insultándome como te pasaste anoche con tu tortuga (no insultándola). Ahí van un par de preguntillas que espero respondas con tu humor mediocre barriobajero:
1) ¿Es cierto que a los 6 añitos coprotagonizaste junto a tu madre (que hacía de cabra) una peli gore en la que interpretabas el papel de un zoofílico psicópata (como en la vida real) que, después de trabajarse a una de sus víctimas (la cabra) la mataba a mordiscos en el esternón?
2) Me han llegado rumores de que en dicha película no había ni trampa ni cartón, ¿es cierto?
3) He oído que te pillaron copiando en un examen de plastilina cuando ibas a preescolar. ¿Es verdad que sólo por eso te echaron del parvulario gay

The Ladiller, Ponferrada (León)

Como todos los meses, aquí tenemos al típico graciosillo que va de listo y que quiere demostrar al mundo que es el más imaginativo y que a duro no le ganan ni los callos de su abuela. Lamentablemente no he podido incluir su carta completa por falta de espacio, así que me voy a limitar a contestar las preguntas incluidas.
1) Pues sí, participé en esa película. En primer lugar lo de la cabra es cierto, pero como sabrás se suelen utilizar especialistas para determinadas tomas, digamos, peligrosas. Afortunadamente, y gratis, tú y tu madre pasabais por allí, y sólo hubo que recortarte los cuernos para que hicieras el papel de cabra. Para conseguir el color marronáceo caprino sólo tuviste que meter tu cara en el sobaco de tu madre. Por cierto, tu madre no pudo hacer de zoofilo, ya que la operación de cambio de sexo no fue



Dano internacional, el homosexual «ladillesco»

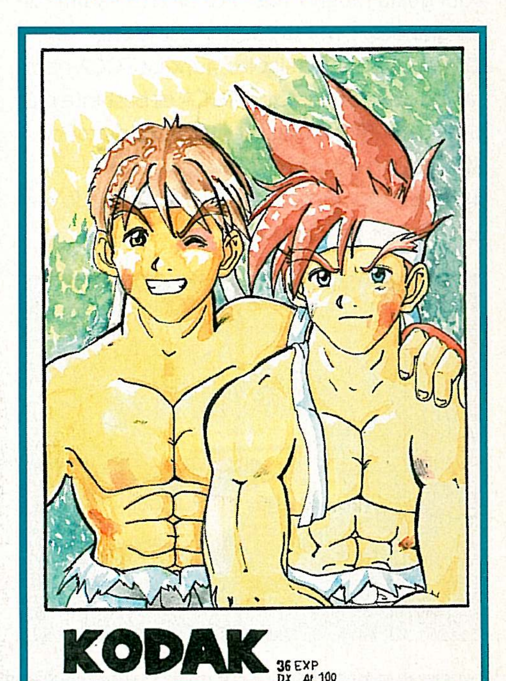
«Ohayo» hermano, tengo preguntas para preguntar:
1) ¿Cómo lo hacen los pitufos para pitufar si solamente hay una pitufina? ¿Es que hace como tu hermana, cinco minutos en cada cama?
2) ¿Cómo apareció la raza Mudokon? ¿Tiene que ver con tu donación de esperma a los de la ovejita Dolly?
*3) Todo lo que es Lara Croft resulta genial aunque su nombre recuerde a mayonesa. No quiero parecer golfo pero, ¿hay alguna manera de aplicar transparencias en su ropa con el **NET YAROZE**? ¿De dónde son CORE DESIGN?*
4) ¿Cómo grblblltrrrr!! se salvan los personajes en DRAGON BALL FINAL BOUT?
5) ¿Qué significa MDK? ¿Es quizá el nombre de tu novio (mastur.. dado por Ku...)?
6) ¿Me quieres? ¿Me amas? ¿Me deseas?
7) ¿Es THE LOST WORLD más difícil que quitar la sudorosa y «sosorosa» sección de AMIGAMANIA?
8)Me encanta el buen humor, tu trabajo y el dibujo de cada mes abajo a la izquierda. En serio tío, te amo.

Ryukyu, Barcelona

Qué toda tu ciudad tenga más posibilidades que el marido de tu madre de ser tu padre, no quiere decir que puedas llamarme hermano. Así que procura tratarme de usted.
1) Pues muy fácil, en caso de necesidad llaman a tu madre, que puede con todos a la vez, incluido Azrael y Gargamel... y aún le queda sitio.
2) La raza Mudokon es fruto de una noche de amor en el Cáucaso oriental de tu madre con la aldea pitufa y acto seguido (nunca mejor dicho) con un cruce de elefante trompetero y un calcetín de Pavarotti tras un triatlón. Curiosamente dicho el elefante se casó con tu madre.
3) De momento confórmate con las transparencias que usa tu padre teórico en su curro, y que tú te pones cada noche en el baño cuando te quedas solo. Lo que haces después no pudeo escribirlo sin devolver.
4) Ni lo sé ni me importa. Tú preocúpate de algo más útil para tu familia, como puede ser lo de esas manchas rojizas en tu espalda y esos gusanillos que defecan en tu ropa interior.
5) MDK significa MURDER DEATH KILL. En español es algo así como el trabajo de tu madre.
6) Te quiero matar. Amo tu cuerpo desmembrado. Deseo que se pudra tu entrepierna.
7) THE LOST WORLD es como es conocido tu calzoncillo. Toda una fauna de bichos que muchos ya creen extintos y que pululan a sus anchas en ese vergel de comida y paisajes ocres.
8) Lo siento tío, has llegado tarde. La verdad, aunque hubieras llegado antes... tampoco. No me gustan la gente de tu sexo y condición ovípara. Eso sí, me gustaría donarte para la ciencia, porque resultarías útil como experimento, ya que unos buenos estudios sobre cómo puedes vivir envuelto en estiércol puede ayudar a limpiar **Doñana** de los restos que dejó la rotura de la bañera de tus padres tras el cuesco de tu hermana.

dibujos dibujos dibujos

▼ Miriam Alvarez Morales, me manda este dibujo en el que refleja fielmente cómo es mi fornido cuerpo. También me cuenta que es del Barça, aunque prefería que ganase la Copa de Europa el Madrid. Ahí, ahí, eres toda una SUPERGOLFA.



Dependiente X, el tísico

¡Qué tal hijo de mil padres! (Lo digo por tus innumerables e incalificables personalidades). Empiezo a disparar:
1) En el número de Mayo en la sección PRESS START me llevé un susto de «muete». ¿Tú qué opinas sobre esta visión que me ha puesto tan nervioso que ahora me dedico a pegarme en los techos y babear cual Licker?
2) ¿Para qué sirve la sección MOÑIGAMANIA?
3) ¿Por qué la gente se mete con tus compañeros como THE PENETRER, DE MULAR, MAVERICK, TUBO DE SCOPE, DOC SIMON y BELÉN «LA CENCERRO». Yo creo que han hecho un buen trabajo como final bosses den RESIDENT EVIL 2.
Saludos a la peña de San Pedro y a la de Ilario, y en especial a Miguel, Luinki, Adolfo y Avelino.

JFM, Oviedo (Asturias)

Bueno, prefiero ser hijo de mil padres que de 10 mapaches. Sólo tengo una personalidad, y yo ni me aguanto. Imagínate con más... Me suicidaría para vuestra alegría.
1) No te engañes... Llevas años pegándote a los techos y babeando. Sobre todo cuando toca clase de gimnasia y Luinki se pone en paños menores. Respecto al PRESS START... Pues mira, en la realidad son aún peores. Alégrate de que tú por lo menos no les hueles.
2) MOÑIGAMANIA, acertado nombre vive Dios, sirve para entretener a nuestro PUÑETEER y que así deje de gritar como una hormiga violada por un mamut. Además así no le da tiempo a comentar más juegos y nos evitamos sus alabanzas a juegos patéticos.
3) Para empezar no son mis compañeros, simplemente compartimos revista. No se meten con ellos, insisto, sólo les describen. Si tu les conocieras pensarías lo mismo. Aunque para ser sinceros, la realidad es mucho peor. DE PENETREER es como el estadio que van a construir para el Betis, pero más redondo y con más hierba. DE MULAR es un gafotín cuentachistes con sarpullido orejil crónico y con camisa de cuadros eterna. MAVERICK es el chulo que castiga. Es la versión informática del típico garrulo de pueblo pero con granos en la cara (no quiero ni imaginarme cómo tendrá de minado el culo). TUBO DE SCOPE es un puñetero alopécico con mala leche y peor humor, que tiene menos escrúpulos que una ladilla. DOC SIMON es un lamentable enano, vago, con tanto estilo en el vestir como el representante alemán de Eurovisión, y un auténtico pelota que ríe los chistes malos del jefe.

todo lo buena que esperaba y le implantaron un brazo de un cadáver en su entrepierna. Lo de los mordiscos en tu esternón es cierto. Aunque nadie te haya desengañado aún, el ser humano sólo tiene un ombligo en el abdomen, y no un segundo en el pecho y del tamaño de una manzana como el tuyo. Eso sí, tu madre por fin comió caliente esa noche.
2) Trampas sí, las que tuvieron que poner a tu madre para que no se fugara con el burro que tiraba de la caravana de los Heredia, la familia búlgara que hacía de extras en la película. Cartón no, porque los recojías cada noche para poder taparte por las noches.
3) No. Yo pasé directamente a la universidad. Desconocía que hubiera parvularios gays. Ahora me explico por qué llevas 15 años repitiendo curso.

GOLFOMENSAJES

Moonlight. Tronco, te hubiera publicado si entendiera algo. A ver si te aplicas con la caligrafía, que no te entiendo ni jota.
Begoña A. Magdaleno. No te metas con **Santiago Segura**, ese genio contemporáneo.
Boss. Mira que fusilar a **Quevedo** para meterte con «blackpoints» (puntos negros) NEMESIS...
Dark Prophet. Tu dibujo es un poco bestia, por eso mola tanto (jejeje).
Slam. Eres mejor que la valeriana (zzzzz).
Mucusman. Olvídate de esos payasos, si quieres oír un buen programa, escucha LA NOCHE MAS LOCA, de CADENA TOP.
Estanis. Lástima que no seas pariente mío... Seguro que algo me descontarían de la Renta.
Grimmy y Jeidy Metal. Sois al género epistolar lo que **Cañita Brava** es a la ópera.
Victor Manuel. Aclarado lo de la foto. Sinceramente, tu trabajo es muy meritorio.
Cyber-Yayo. Lo siento tío, ya se que siempre te digo lo mismo, pero es la verdad. Lo de las gambas llegará... pero aún no. Antes de lo que te crees las verás de nuevo.
Yeti simpaticón. Pues no he visto ningún mensaje tuyo en el buzón. Se me habrá pasado. ¿Una reunión de seguidores de INTERNECIO? Bueno, quizá sería interesante... si vienen chicas.
Guillermo Martínez. Tu dibujo horizontal me lo he guardado para el mes que viene. Por cierto, sigue demostrando a la gente que lo importante es el sentido del humor, además de una calidad más o menos notable.
Eduardo Paniagua. Tengo dos sobres tuyos con unos dibujos más que interesantes, sobre todo por tu peculiar estilo. El mes que viene, palabra de necio, intentaré poner el que más me guste.
Macrogolfo. Me gusta cómo utilizas el tratamiento de «perspectivas» en tu dibujo. Espero que sigas estudiando el tema y me mandes algún otro en breve.
Isabel Lozano Martínez. Tu dibujo no es que sea una maravilla, pero está bastante bien. Lo que pasa es que estoy un poco cansado de tanto DRAGON BALL y me gustaría que hiciérais algo más divertido, como caricaturizar a la gente de la revista o cosas así. Venga **Isabel**, que tú puedes.
Pablo Bellas. Me ha encantado el dibujo ese de la tronca vestida de rojo. Tu dibujo será uno de los candidatos para el mes que viene, que por cierto, intentaré que sean cuatro y no tres los dibujos de cada mes.
Manel Montalbán Quesada. Lo siento tronco, pero tu dibujo es de lo peor que me ha llegado jamás. Sinceramente creo que no debiste hacer novillos en parvulitos. Venga machote, a ver si te aplicas un poco.
Beatrirc. Estudia letras mixtas. Estoy mejor que tú, y ponte el jersey azul.

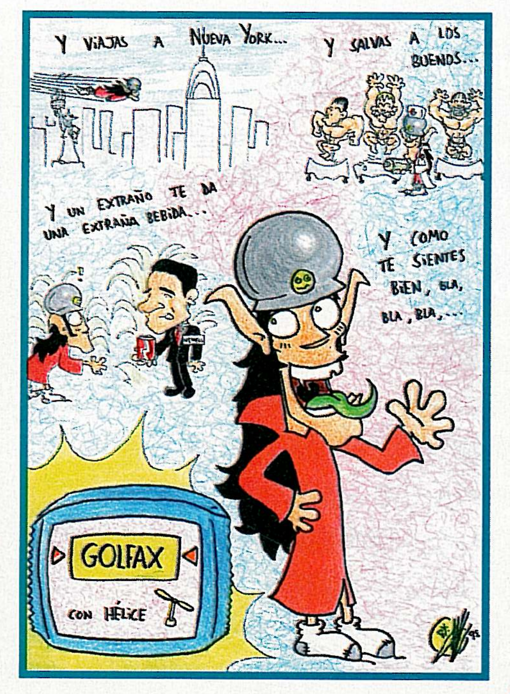
La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

▼ Laura Pérez Seguez, repite un mes más. Pero es que cada día se supera. El mes que viene pondré dibujos horizontales, ya que me han llegado algunos que son fantásticos. Así que los que no lo vean, que no desesperen, que aparecerán.



▼ Guillermo Martínez Fernández, aunque no destaca por su calidad, sí que ha demostrado que se puede dibujar con humor e imaginación. Eso sí, no me imagino anunciando compresas... Aunque todo es negociable... ¿No?



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO DARK OMEN

Los afortunados ganadores de 1 juego WARHAMMER: THE DARK OMEN han sido:

Daniel Moreno Justicia (BARCELONA)
Mariano García Sánchez (ASTURIAS)
Sergio Martín Cotán (SEVILLA)
Abel Paz Romay (LA CORUÑA)
Oscar Carrera Valero (MADRID)
Emilio Ramírez Gómez (CADIZ)
José Antonio González Rojas (TARRAGONA)
Jesús Angel de Cea Córdoba (PALENCIA)
Miguel A. Zaballos Sánchez (SALAMANCA)
Montserrat Plaza Plaza (ALICANTE)
Iñaki San Emeterio Fernández (VIZCAYA)
Oscar Jiménez Cadena (SEVILLA)
Roberto Sanz Martín (VALLADOLID)
Héctor Cimbrón Sánchez (AVILA)
Serafín Alvarez Prieto (LEON)
Ignacio Marbán Rodrigálvarez (BARCELONA)
Raúl Acien Fernández (MADRID)
Antonio Fortea Rozalen (VALENCIA)
José Damián Ortega Prieto (GRANADA)
Fabián Delahousse Cianci (MALAGA)
Alberto Martínez Cebrián (ALBACETE)
David Fernández González (VITORIA)
Jesús Casado Urbano (LERIDA)
José Antonio Rodríguez Múñoz (ALMERIA)
Fco. Javier Veiga Rodríguez (HUELVA)
David Lago Sinosia (ZARAGOZA)
Fco. Javier Vega Blanco (CACERES)
Manuel A.Colorado Gajardo (BADAJOZ)
Jesús Salvago López (VALENCIA)
Fco. Javier Espinosa López (MURCIA)

GANADORES CONCURSO JET RIDER 2

Los agraciados con un juego Jet Rider 2, una memory card y una gorra PlayStation son los siguientes:

David Ismael Gómez García (GRANADA)
Juan Antonio Borrero Gómez (SEVILLA)
Rosa Arabia Fernández Guerra (MADRID)
Daniel Vílchez Carpio (MALAGA)
Javier Santiago Ahedo (VIZCAYA)
Gustavo Cimadevilla López (ASTURIAS)
Fernando Sevillano Fernández (MADRID)
Francisco Javier Curado Cobano (SEVILLA)
Manuel Jiménez Jiménez (LEON)
Juan Luis Pérez López (JAEN)
José Antonio Hernández Cortes (LERIDA)
Pascual Borrás Grau (TARRAGONA)

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO JET RIDER 2

Los agraciados con un juego Jet Rider 2, una memory card y una gorra PlayStation son:

Antonio Francisco Guerra Amaro (ORENSE)
Lucía Sanz Pacheco (SALAMANCA)
Cristóbal Martínez Castells (VALENCIA)


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
PlayStation
BATMAN & ROBIN
BANJO KAZOOIE
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
GRAN TURISMO
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
VEN A COMPRAR TU CONSOLA NINTENDO64
A M·G·K Y TE REGALAMOS ESTE MAGNIFICO LLAVERO/RELOJ!
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
C/. MAYOR DE SARRIÁ, 123 TEL. 932 05 16 78
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
ZARAGOZA
C/. FUEROS DE ARAGÓN, 3-5
TEL. 976 56 02 34
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
ISLAS CANARIAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56

han terminado en un hospital

hospital

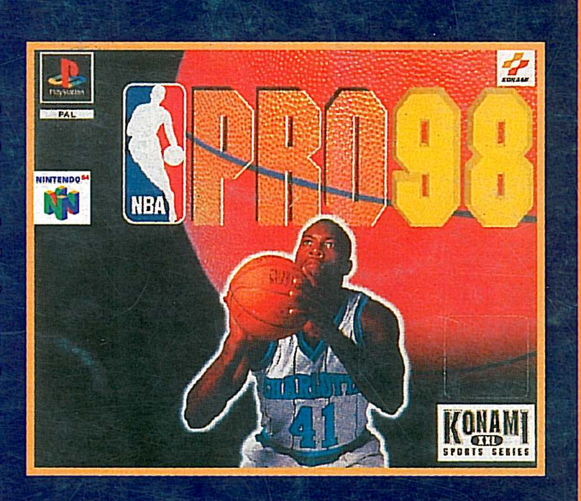
Porque son 

Porque son voluntarios de Solidarios Para el Desarrollo. Una ONG declarada de utilidad pública que surgió en la Universidad Complutense hace 10 años. Cientos de voluntarios dedicados a la ayuda y apoyo a presos,marginados, toxicómanos, discapacitados, tercera edad... Unete a ellos como voluntario o a través de la Cuenta nº 2038/1526/91/6000005196 de Cajamadrid.Para más información llama al teléfono 902 123 125. http://solidarios.ongs.org

Sé solidario.

KONAMI SIGUE DANDO JUEGO

Vive el inigualable espectáculo de la NBA con un simulador en el que podrás hacer realidad tus sueños y convertirte en la estrella fulgurante de este deporte.

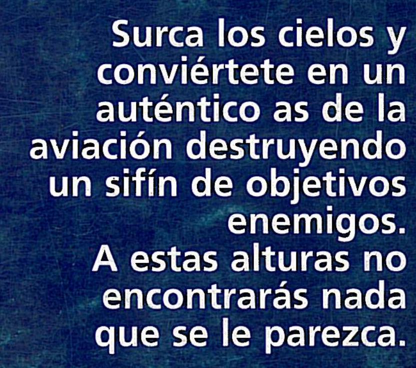




El mito de los Belmont arrasa la portátil de **NINTENDO** con un plataformas repleto de tensión y misterio.



Acompaña a Goemon en una delirante aventura para ***Nintendo 64*** y ***Game Boy***, en la que el humor y los más espectaculares gráficos están garantizados.



Surca los cielos y conviértete en un auténtico as de la aviación destruyendo un sifín de objetivos enemigos. A estas alturas no encontrarás nada que se le parezca.





C/ Orense 34. 28020 Madrid.
Fax. (91) 556 28 35